EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

3451/1

NINTENDO 64 STAR WARS

PST & SAT INDEPENDENCE DAY

PST O CORVO

AÇÃO GAMES

STREET FIGHTER 3

EDITORA AZUL

Edição Nº 115
Maio de 1997 R$ 3,50

Um jogaço! Confira tudo: como encarar o chefe, novos personagens e golpes

ESPECIAL CORRIDA

Pilotamos os novos e selecionamos os melhores para videogames e PC

E MAIS

- MK4: saiba quando sairá
- Nintendo 64 a US$150

PC: JOGOS EM REDE ENTRE NESSA ONDA

55 TRUQUES INÉDITOS

UMBRO®

TÊNIS FUTSAL UMBRO.
MAIS FORÇA NOS CHUTES.

Resultado da biqueira em borracha
com reforço em camurça, que oferece muito mais durabilidade,
e do processo de vulcanização, que garante
acabamento perfeito e maior resistência
nas áreas emborrachadas.

UMBRO®
Only Football

SEIS ANOS DETONANDO!

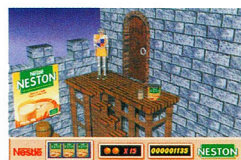
Chegamos ao final do sexto ano nas bancas, com a edição de Nº 115. Na verdade, foram 124 edições, pois várias foram Especiais fora da contagem. Ao todo, publicamos mais de 5.000 páginas de pura emoção, desde a primeira capa, com Mario Bros, Mickey e as Tartarugas Ninja.

Nesta edição, confira a matéria especial com todos os golpes do novo Street, que promete arrasar. Além disso, recheamos a revista de presentes para você curtir. Continue conosco em nosso sétimo ano. É para você que mantemos o compromisso de fazer a melhor revista de videogames do Brasil. Vidas extras para todos e Reset para o baixo astral.

Equipe Ação Games

Nossa capa

Ken, Yun e Alex se preparam para a briga. Ao fundo, Ibuki e outras feras de SF3. Desenho de Alex: Donizeti A. Silva. Computação gráfica de Tadeu C. Pereira e edição de Arte de João Aílton O. de Andrade.

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.

INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.

JWT

UMK3 (SNES)

Por que eu não consigo dar os Animalities?

Alexandre Freire Curto
Araçatuba, SP

Porque não existem Animalities no game Alexandre. Acontece que a Williams/Midway deixou os Mercies no game, mas não os Animalities de finalização. Ou seja, os caras pisaram no tomate! Ao fazer nossa edição especial, testamos uma versão "Beta" enviada pela própria Williams, mas quando os Animalities não funcionaram, achamos que isso era um defeito que seria reparado. Na dúvida, decidimos publicar todos os golpes, para dar um serviço completo. Pois bem: os Animalities não existem. nas versões Mega e SNES. Perdoe a nossa falha e não se atormente mais: os Animalities funcionam apenas nas versões Arcade, no Saturno e em MK Trilogy para Playstation e Nintendo 64.

SNK no Saturno

Comprei os CDs The King of Fighters'96 e Real Bout Fatal Fury mas não comprei o cartucho de expansão de memória. Posso comprá-lo em separado? O cartucho do Fatal Fury serve para outros jogos?

Elon Lucas G.Souza
Guarapuava, PR

Caro Elon, o cartucho de expansão de memória do Fatal Fury tem servido para outros jogos da SNK lançados para o Saturno, como o Samurai Shodown e o KOF '96. Apenas para os jogos da SNK, certo? O cart é vendido separadamente mas é difícil de encontrar. Tente encomendar numa importadora da sua confiança.

Tomb Raider (PST)

Na fase Palace Midas há um lugar com cinco alavancas e quatro portas que não se abrem. O que eu faço?

Alexandre Freitas
São Manuel, SP

É fácil, Alexandre: trata-se apenas de um exercício de tentativas. Cada porta tem, no alto, uma placa com uma série de dois tipos de símbolos que são alterados colocando as alavancas do centro do átrio na posição "para cima" ou "para baixo". Em uma das portas há um símbolo borrado e você vai ter de adivinhar. Há muitas sacanagens como essa no jogo e não foi possível colocar todas em nossa reportagem da edição Nº 113. Tomb Raider é um inferno, mas é essa a curtição do jogo. Portanto, vá em frente e boa sorte.

A ficha do Playstation

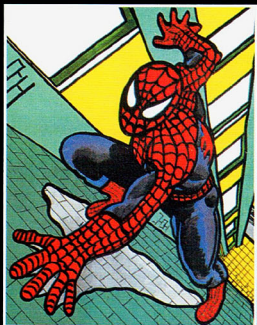
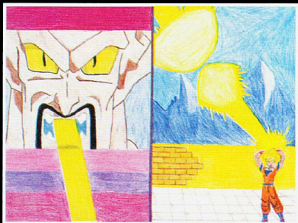
Quero parabenizá-los, sem bajulação, pelo excelente trabalho. Tenho um Playstation japonês e quero saber como faço para rodar CDs americanos. Qual a velocidade de transferência do CD e quanto o videogame possui de memória RAM?

David Mitsuo Shibayama
Belém, PA

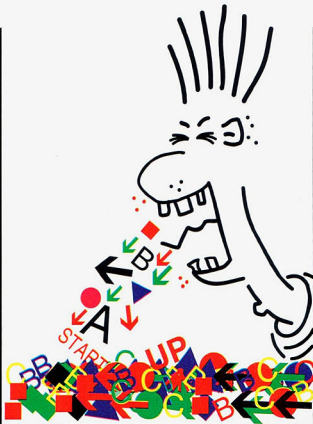
Abraços para todos aí em Belém, David. Para rodar CDs americanos você precisa mandar instalar um chip de transcodificação. O PST possui 16 Megabits de memória RAM (a principal) e 8 Megabits de memória V-RAM. É pouco para um videogame CD! É por isso que o console roda com dificuldades os jogos que vêm do Neo Geo (que apesar de ser 16 bits tem uma memória V-RAM de 24 Megabits). O drive para leitura de CDs é de velocidade dupla, como no Saturno, mas a Sony não informou a velocidade de transferência de dados.

Super Mario 3D. Desenho com lápis de cera do Andrei Krepsky de Melo, de São José, SC

OS PREMIADOS

Ryu & Ken. A dupla não desiste. Capricho do Nícolas Saulo Monteiro da Silva, de São Paulo, SP

Homem-Aranha. Guache de Adriano Q. Quadra, que assina como Scorpion. Cariacica, ES

Goku defende-se de uma magia, em cena de duas partes de Dragon Ball Z. Ilustração de Vinícius S. Dorotea, de Ipiaú, BA

Fature esta camiseta exclusiva!!!

Aniversário tem que ter presente! Por isso, Ação Games passa a comemorar seu 6º aniversário presenteando, com esta camiseta exclusiva, os melhores desenhos e dicas enviadas pela galera. A escolha dos melhores é feita pela própria equipe da revista. Envie um desenho ou dica você também, anotando seu nome e endereço completo. Os premiados receberão a camiseta em casa. No caso de desenhos e dicas premiadas enviados por clubes de videogame ou turma, daremos apenas uma camiseta. Nesta edição, premiamos os cinco desenhos desta seção e as dicas ficaram de fora. PARTICIPE! Na próxima edição tem mais.

Indignado

Estou ficando indignado! Acho que já é a milésima vez que escrevo, mandando dicas e perguntas. Daí espero um mês, vou à banca, vejo as dicas que mandei, mas com o nome de outros leitores. Qual é, tchê? Mas eu não desisto e estou enviando outra dica.

Diogo Machado Custódio
Santa Maria, RS

Abração "procê", Diogo. Mas não fique indignado não. Acontece que suas dicas têm chegado depois das enviadas por outros leitores. Foi o caso dessa última carta também: já publicamos a dica para selecionar Chameleon no MK Trilogy. Mas não desista: um dia você chega na frente e ganha uma camiseta.

Chun-Li à vontade. O cara gostou da nossa matéria sobre garotas (edição de abril) e despiu nossa adorada lutadora. Ficou lindona! Arte de Jeivison dos Santos, de Rio Claro, SP

DETONADOR PRA VALER

Luciano encarando um pega em Street Fighter. O cara tem uma tevê para cada videogame.

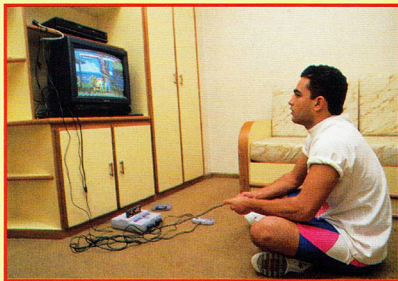



Foto João Raposo/Azul Press

Welson David Camargo, o famoso Luciano da dupla sertaneja Zezé Di Camargo e Luciano, tem 23 anos e é fissurado em games. O cara caprichou: tem uma sala para jogos na qual instala um televisor para cada videogame. No momento, ele detona mais no Neo Geo CD, Saturno e Playstation. Assim ele se livrou de ficar instalando e reinstalando os plugues. Também pode jogar um game diferente quando os filhos querem jogar outros. Luciano gosta de detonar com os amigos e curte jogos de corrida e esportes. Entre seus prediletos estão Fifa Soccer 96 e Daytona USA.

O ARCADE DO ANO

Novidades sobre MK4

Imagem divulgada por Ed Boon. A renderização dos corpos parece estar incrível. À esquerda Liu Kang e, na outra ponta, Sub-Zero. Sônia aparece de boné?

Valiosas novidades sobre a saga mortal. Ed Boon, um dos criadores da série, deu entrevista exclusiva à revista norte-americana EGM revelando mais alguns detalhes sobre MK4 - Mortal Kombat Anihilation. A principal é que o lançamento foi adiado. O Arcade era esperado para abril ou maio, mas deverá sair apenas a partir do verão; ou seja, em julho ou depois. Ed Boon falou até em lançá-lo para a temporada de Natal. Já pensou? Deve-se ressaltar que a Midway nunca anunciou uma data.

NADA DE HUMOR

Ed Boon afirma que todo o jogo está sendo feito a partir de lutadores reais e promete um game 3D nunca visto em realismo e velocidade. Para aumentar o impacto, o humor dos Babalities e Friendships poderá sumir, ficando apenas os Fatalities sanguinários. Por fim, Ed Boon diz que toda a saga MK está sendo repensada e deu dois toques: Sub-Zero deverá ter um papel-chave na história e as versões domésticas poderão ter um nome diferente.

CURTAS

A Playtronic, após três anos de vida, mudou seu nome para Gradiente Entertainment Ltda. Além do nome, outras mudanças deverão ocorrer.

A Capcom promete lançar onze novos jogos para Playstation e Saturno. Na lista estão Darkstalkers 3, Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection. Dungeons & Dragons Arcade deverá sair só para Saturno.

A Midway/Williams está produzindo sete novos jogos para o Nintendo 64, entre eles, Turok 2.

Quake, o jogaço para PC da ID Software, deverá ganhar versões para Playstation e Saturno este ano e uma especial, envenenada, para N64 em 98.

A Infogrames, criadora da série Alone in the Dark, anunciou oficialmente na Europa a compra da softwarehouse Ocean.

GUERRA DE PREÇOS

Nintendo 64 por US$150 nos Estados Unidos

A Nintendo decidiu reduzir também nos Estados Unidos o preço do Nintendo 64 para US$ 149,00 (valor sugerido aos lojistas + impostos), como já havia feito no Japão. Com isso, quem for passear na Flórida, nas férias de julho, poderá trazer esse console (ou o Playstation) pelo precinho camarada. Também foram lançados seis jogos novos em abril: Doom 64 (Ação/Tiro), Blast Corps (Ação/Corrida), Doraimon (Ação), Fifa Soccer 64 (Futebol, chama-se J.League 64 no Japão), Human Grand Prix New Generation (Fórmula 1).

NEGÓCIO DE BILHÃO

A Sega se uniu à Bandai

É isso aí: A poderosa Sega somou forças com a não menos poderosa Bandai, que produz para a TV séries como Os Cavaleiros do Zodíaco e Powers Rangers. Segundo o anúncio oficial, a Sega pagou mais de US$ 1 bilhão para incorporar a Bandai e talvez mude seu nome para Sega Bandai.

INTERNET

Tec Toy inaugura a CompuServe no Brasil

Começou a funcionar no País, dia 1º de abril, a CompuServe Internacional (CSi), que é o segundo maior serviço de informações on-line dos Estados Unidos. A CSi Brasil nasce em parceria com a Tec Toy.

A empresa foi inaugurada nos States em 1976 e usa uma linguagem de computadores diferente da utilizada na Internet.

Brasil na Frente

O Brasil é o primeiro dos 150 países onde a CSi atua a ter o todo o sistema montando na linguagem da Internet. Ao fazer a assinatura, o usuário recebe um CD-ROM com os programas de acesso. Mas são precisos 50 Megabytes para instalá-lo no disco rígido. A CompuServe oferece 3 mil áreas de acesso e 800 fóruns de assuntos específicos. A área de videogames é uma das primeiras a funcionar com textos em português. O serviço já está operando em São Paulo, Rio, Belo Horizonte, Fortaleza e Porto Alegre. Informações pelo tel.: (011) 3605-0300 ou na Internet pelo e-mail **informacoes@compuserve.com.br**.

Para a Midway, pela qualidade exemplar de Turok para o Nintendo 64. Ficou tão bom que já estão fazendo o 2

Para a Ed Boon e John Tobias, da Midway, por estarem fazendo segredinho de MK4. Parece coisa de menina fresca!

RESET

PLAYSTATION

A Sony arrasa nos RPGs

A Sony não pára de produzir novidades. Depois de reduzir o preço do Playstation para US$ 149 nos States e Japão, a empresa está tentando dominar o segmento de RPGs e Adventures. Agora, a Sony conseguiu exclusividade para o quentíssimo Dragon Quest 7, da Enix. Como já tinha exclusividade de Final Fantasy 7, da Square, ela simplesmente conseguiu os dois RPGs mais esperados de 1997.

Vandal Hearts

Também são do Playstation os novos RPGs de abril: Suikoden e Vandal Hearts (Animais! Ambos da Konami). Os exclusivos Breath of Fire 3 e Resident Evil 2 (ambos da Capcom) estão prometidos para este ano.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 bits, entre 10 de março e 10 de abril

Street Fighter Alpha 2 e Donkey 3 continuam firmes na ponta. A novidade é a fulminante estréia de Wave Race 64 na quarta posição. Junto com Mario Kart 64, ele mostra que o Nintendo 64 começa a pegar. Pinocchio e Destruction Derby 2 também estréiam na lista

1º - **Street Fighter Alpha 2** - SNES/SAT/PST
2º - **Donkey Kong Country 3** - SNES
3º - **Sonic 3D Blast** - MEGA/SAT
4º - **Wave Race 64** - NINTENDO 64
5º - **Ultimate MK3** - MEGA/SNES/SAT
6º - **Fifa Soccer 97** - MEGA/SNES/PST
7º - **Pinocchio** - SNES
8º - **Destruction Derby 2** - PST
9º - **Mario Kart 64** - NINTENDO 64
10º - **Cruis'n USA** - NINTENDO 64

Locadoras participantes:
Brasília - Game Over Vídeo Locadora - Tel. (061) 273 9083
Curitiba - Vídeo Teca - Tel. (041) 262 7581/ 9583
Porto Alegre - Espaço Vídeo - Tel. (051) 311 7999
Rio de Janeiro - Game Palace - Tel. (021) 430 7146
Salvador - Kombat Games - Tel. (071) 240 2145
São Paulo - ProGames Móoca - Tel. (011) 591 0039

Street Fighte

Street Fighter 3 finalmente está chegando aos fliperamas. E ficou arrasador! Foram seis anos de espera e sete variações de Street Fighter 2 até ganharmos esta esperada seqüência. Na verdade é um novo jogo; Ryu e Ken aparecem apenas para justificar o apelo ao nome consagrado da série. Mas a equipe do jogo caprichou!

Nove feras novas

Prova de fogo: Ryu enfrenta seu mestre Sheng Long. Olha o Fireball duplo...

O jogo vem com os arrasadores cenários sobrepostos (aqueles em que você arrebenta uma parede e sai em outro lugar) e os golpes foram simplificados para valorizar a sua ficha.

São onze novos personagens, nove na tela de seleção e dois mestres, dos quais um é secreto. Trata-se de Gouken, que é o nome japonês de um velho conhecido da galera, Sheng Long. Isso mesmo, o misterioso mestre de Ryu e Ken resolveu mostrar as caras. Mas isso não é nem metade da história. Caso vocês não saibam, Sheng Long é irmão de Akuma. Dá para imaginar como é a fera. Não sabemos como jogar com o "mestrão", mas é fácil enfrentá-lo: basta ganhar seis Rounds em Perfect e não perder nenhum outro até o final. "Babinha", né!

Gráficos de arrasar

O Arcade foi concebido com uma nova e poderosa placa da Capcom, a CPS 3, que resultou em gráficos e sons arrasadores. Os cenários e os personagens ganharam um tratamento de imagem de primeira. Um exemplo: na versão SFA2, quando Ryu soltava sua Fireball eram gastos quatro frames (o mesmo que fotos) de animação; na nova versão são usados quatorze. Demais, não?

Grafites alucinados dão o clima em alguns cenários. Esta é a tela de Alex, em Nova York

A jogabilidade poderia ser melhor, mas o game é longo, faz valer a sua ficha e representa uma volta ao estilo da série 2 Turbo. A Capcom ainda promete fazer uma versão Alpha de SF3. Até lá, ficaremos sem saber se os filhos ou pupilos de Ryu e Ken poderão se enfrentar num Street Fighter 4.

STREET FIGHTER 3

Arcade, Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. Lançamento nacional em abril/maio.

9,0 Um saudável retorno à série SF2 Turbo, com simplificação dos golpes comuns e mais poder aos especiais. Gráficos e sons arrasadores, jogabilidade nem tanto. Imperdível para os fissurados na série.

Os novos golpes

SF3 traz um novo tipo de golpe especial, os Super Arts. São vários por lutador mas você precisa escolher quais vai usar no início de cada Round. Seu personagem detona uma seqüência animal de golpes, com direito até a uma paradinha para fotografia. Confira, a seguir, os Universal Moves, que são iguais para todos os personagens.

Universal moves

Golpes que valem para todos os lutadores do game

Forward Dash - → →
Back Dash - ← ←
High Jump - ↓ ↑
Long Jump - ↙ ↗
Overhead - ↓ ↓, Soco

r 3 NEW GENERATION

Por Ivan Cordon

SEAN - Brasil

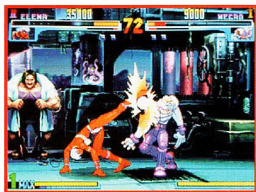
Brasileirinho no maior estilo "Bad Boy". Sean aprendeu a lutar observando Ken nos torneios de arte marciais. Seu objetivo é ser treinado por Ken.

Sean Tackle - ↓ ↘ →, segure Soco
Ryu Bi Kyaku - ↓ ↘ →, Chute, Chute
Tornado - ↓ ↙ ←, Chute, Chute
Ground Roll - → ↘ ↓, Soco
Dragon Smash - → ↓ ↘, Soco
Flip - ← ↓ ↙, Chute

SUPER ARTS

SUPER SEAN TACKLE - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute
SHORYU-CANNON - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco, Soco
HADO-BURST - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

ELENA - África

Depois de prometer que colocaria uma lutadora mulata, brasileira e capoeirista, o Sr. Okamoto, criador do game, mudou de idéia. TRAIDOR!!! O resultado é esse: uma mulata africana que luta uma capoeira tipicamente brasileira.

Rhino Horn - ↓ ↘ →, Chute
Mallet Smash - ↓ ↙ ←, Soco
Scratch Wheel - → ↓ ↘, Chute

SUPER ARTS

HEALING - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
SPINNING BEAT - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute
RUSH SUPER - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute

A prometida capoeirista brasileira virou Elena, uma africana. O lutador brasileiro, Sean, é fera mas não luta capoeira.

Há um amazonense no game, Oro. Mas não se sabe em que parte da floresta, em qual país, ele vive.

Street Fighter EX, poligonal, não será lançado no Brasil tão cedo. A Capcom cancelou o lançamento. Mas há máquinas rolando em fliperamas do País, sem autorização.

A versão brasileira de SF3 será igual à japonesa e seu lançamento no País foi adiado para abril/maio, pois a Capcom descobriu um defeito e recolheu as máquinas. A versão norte-americana é diferente e saiu antes.

IBUKI - Japão

Uma gatinha ninja, lutadora de Ninjitsu

Kohou - ↓ ↘ →, Soco
Kubiori - ↓ ↘ →, Chute
Energy Ball - ↓ ↙ ←, Soco
Tsumuji - ↓ ↙ ←, Chute
Flash Kick - → ↓ ↘, Chute
Kezekiri - ← ↓ ↙, Chute
Kunai - Pule, ↓ ↘ →, Soco

SUPER ARTS

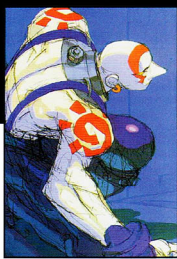
SUPER ENERGY BALL - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
SUPER RUSH - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute
SUPER AIR KNIVES - Pule, ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ →, Soco

ORO - Amazônia

Personagem de um braço só, Oro é o ser mais estranho que já vimos num game. Tem 140 anos de idade e vive em cavernas da Amazônia. Não se sabe sua origem nem se vive na Amazônia brasileira ou de outro país.

Nichirinsho - ←2s, →, Soco
Jinchu Watari - ↓2s, ↑, Chute
Jinchu Nobori - No ar, ↓ ↘ →, Chute
Oniyanma - ↓2s, ↑, Soco
Niouriki - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco

SUPER ARTS

GLOWING BALL - Ainda não descobrimos
SUPER SLAM - Ainda não descobrimos
TENGU - STONE - Ainda não descobrimos

NECRO - Rússia

Nasceu de experiências para criar um supersoldado. Luta com técnicas variadas e tem o corpo bastante flexível

Tornado Hook - ↓ ↘ →, Soco
Snake Fang - ↓ ↘ →, Chute
Fang Viper - ↓ ↙ ←, Soco
Rising Cobra - ↓ ↙ ←, Chute
Electromagnetic Blast - → ↓ ↘, Soco, Soco

SUPER ARTS

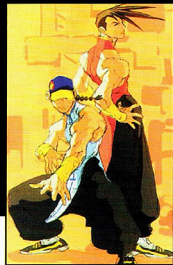
SUPER ELECTRIC STORM - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute, Chute
SLAM DANCE - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
SUPER SPARK - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

DUDLEY Grã-Bretanha

Um peso-pesado britânico. Suas porradas lembram muito o estilo de Balrog.

Machine Gun Blow - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco
Ducking Straight - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute, Soco
Jet Uppercut - → ↓ ↘, Soco
Ducking Uppercut - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute, Chute
Cross Counter - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco

SUPER ARTS

SUPER ROCKET PUNCH - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
ROLLING THUNDER - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco, Soco
CORKSCREW SMASH - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

YUN & YANG
Hong Kong

Gêmeos chineses de Hong Kong que lutam com um estilo muito bonito de Kung Fu. Na tela de seleção, coloque o cursor sobre Yun e aperte Soco para acessá-lo, ou aperte Chute para selecionar o irmão.

Kobo Kushi - ↓ ↙ ←, Soco
Zenpou Tenshin - ↓ ↙ ←, Chute
Ze Sho Hohou - → ↓ ↘, Chute
Senkju Tai - ↓ ↘ →, Soco

SUPER ARTS

YUN & FRIENDS - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
SUPER RISING KICK - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute
SUPER RUSH - Ainda não descobrimos

ALEX
Estados Unidos

Luta livre é seu negócio. O cara nasceu em Nova Iorque e é o lutador mais forte da nova geração.

Air Knee Smash - → ↓ ↘, Chute
Power Bomb - → ↘ ↓ ↙ ←, Soco
Flash Jump - ↓ ↘ →, Soco
Air Stomp - ↓2s, ↑, Chute

SUPER ARTS

STUN-GUN HEADBUTT - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
SUPER FLASH-CHOP - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
SUPER POWER BOMB - ← ↖ ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ←, Soco

RYU - Japão

Dispensa apresentações.

Fireball - ↓ ↘ →, Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ←, Chute
Dragon Punch - → ↓ ↘, Soco
Fake Fireball - ↓ ↘ →, Start
Thrust Kick - ← ↙ ↓ ↘ →, Chute

SUPER ARTS

DENJIN HADOUKEN - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, segure Soco
SHINKUU HADOUKEN
SHIN-SHORYUKEN - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

KEN
Estados Unidos

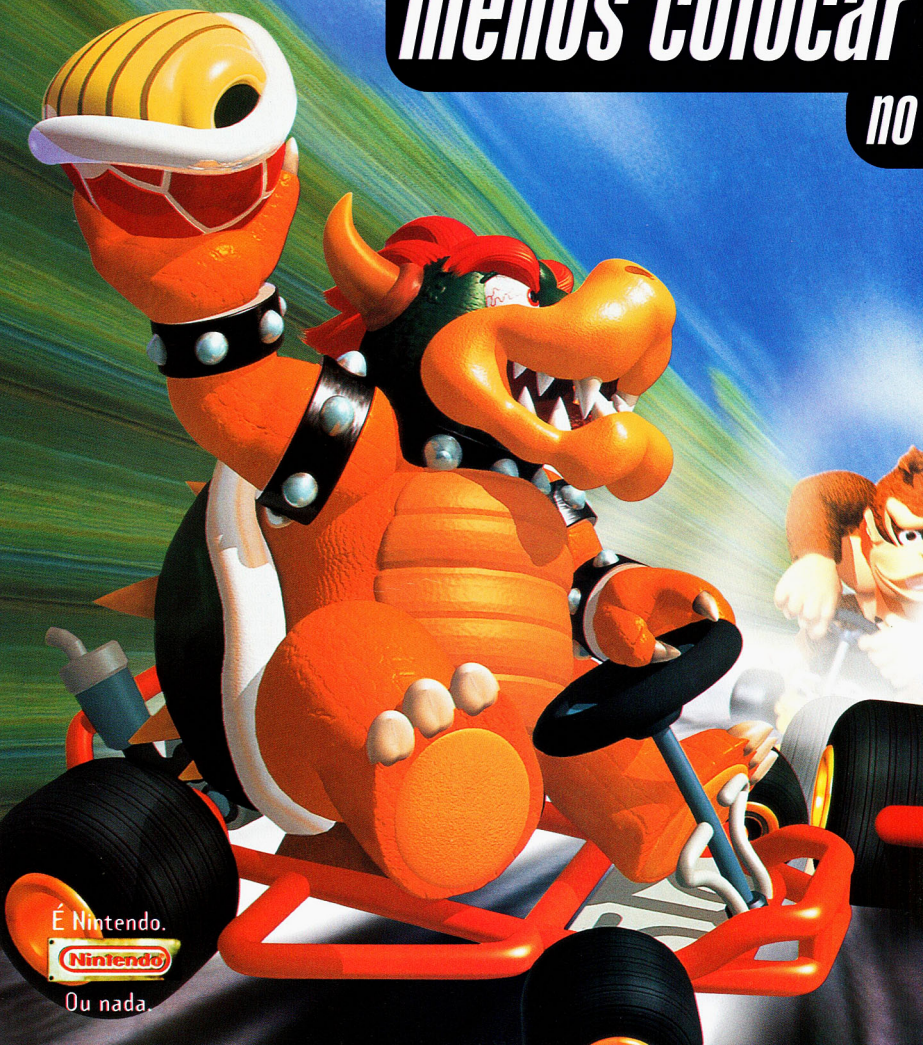
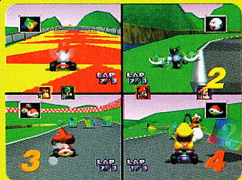
Também dispensa apresentações.

Fireball - ↓ ↘ →, Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ←, Chute
Dragon Punch - → ↓ ↘, Soco
Fake Roll - ↓ ↘ →, Start

SUPER ARTS

SHORYU-REPPA - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
SHINRYUKEN - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute, Chute
HURRICANE SUPER - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute, Chute

Vale tudo para
menos colocar
no
É Nintendo.
Nintendo
Ou nada.

Você pode jogar bananas para seu adversário derrapar.

Você pode ficar invisível para detonar mais facilmente os outros.

Você pode jogar com mais três pessoas, e ver quem fica para trás. Você só não pode vacilar.

4-players

Mario Kart para NINTENDO 64

Bobeou, crau.

Gasolina n

Pé no fundo, mãos firmes no volante e aquela deliciosa sensação de voar baixo. Todo gamemaníaco que se preza sabe que disputar a freada de uma curva a milhão é uma das maiores emoções que um game pode proporcionar.

Para você ficar por dentro do que está rolando de melhor no gênero, selecionamos e debulhamos alguns dos novos lançamentos. Rola um pouco de tudo: circuitos de rua e ovais, Turismo, rallies e até rachas entre Super Mario e sua turma. Há games novíssimos e outros nem tanto. Alguns são divertidos e desencanados, outros são mais técnicos e realistas, ou seja, cada um na sua praia. Damos uma geral rápida nas melhores estratégias para você. Corra até pirar!

RAGE RACER

Você só descola dinheiro se chegar entre os três primeiros do modo Grand Prix. Também só se muda de classe se chegar em primeiro nos três trajetos.

RAGE RACER

Playstation, da Namco, 1 jogador. Já nas prateleiras.

9,0 Evolução do Ridge Racer, mas com manejo superior. Gráficos e som extraordinários. Imperdível!

Para detonar nesta curva, venha acelerado no talo, solte o acelerador, vire o volante e pise fundo outra vez

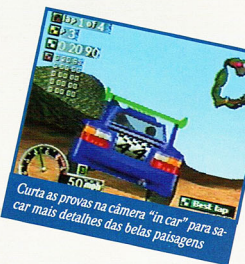
Dá pra mudar o visual dos carros incluindo logotipo, nome e cor

RALLY CROSS

Diversão total! Som pauleira, gráficos realistas e dirigibilidade idem. Há momentos em que não adianta pisar demais, porque o terreno acidentado e o trajeto tortuoso das pistas dão pouca estabilidade para quem dirige.

RALLY CROSS

Playstation, da Sony, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

8,0 Ótimos gráficos, sons e jogabilidade desafiadora. As pistas são variadas e reproduzem com competência as dificuldades dos terrenos.

Curta as provas na câmera "in car" para sacar mais detalhes das belas paisagens

No modo Suicide, você corre ao contrário dos outros carros. Loucuuura!

Playstation

No console Sony, Rage Racer ainda é o atual carro-chefe da Namco. A novidade é que o CD americano acabou de ser lançado. O game alia gráficos lindos e detalhados a uma jogabilidade excelente. É para correr com o acelerador no talo. Se você ainda não conferiu, corra atrás. Mas saiba que o game não é realista, pois você faz curvas impossíveis a 300 km/hora. Além disso, ele traz a conhecida possibilidade de comprar carros e motores melhores com a grana que você descola nas corridas.

Se estiver atrás de jogabilidade realista + aventura, se ligue em Rally Cross, um jogo da própria Sony, e em GT Max, um CD de Gran Turismo (veja nesta matéria). Os dois games têm ótimos gráficos e reproduzem fielmente o ambiente e as dificuldades de pilotagem de cada categoria. Em outras palavras, você vai ter que "pastar" muito até sair arrepiando. Em Rally Cross, há vários modos de jogo e dezoito pistas, incluindo variações. Perfeito para os feras.

Nintendo 64

Corrida é o que liga e, por isso mesmo, a Nintendo caprichou em Mario Kart 64 e Cruis'n USA. São dois dos melhores lançamentos para o Nin-

a veia!

Damos uma geral nos novos lançamentos e nossas listas dos melhores para videogames e PC. É velocidade pura!

Por Ivan David

MARIO KART 64

Game com a turma do Mario Bros. Perfeito para reunir a galera, pois dá para jogar em até quatro pessoas juntas. Sozinho, dá para disputar quatro torneios distintos.

MARIO KART 64

Nintendo 64, da Nintendo, 1 a 4 jogadores. Já nas prateleiras.

8,0 Divertido e viciante, com excelentes gráficos e sons. O manche analógico proporciona uma boa jogabilidade.

Dá para jogar com personagem da turma do Super Mario. Um dos melhores é a Peach

No modo "duelo", o lance é estourar os três balões do adversário. Cuidado com as costas!

CRUIS'N USA

Jogaço! Você nunca tira o dedo do acelerador. Os gráficos são chocantes e mostram uma travessia costa-a-costa nos States. Jogar a dois é extremamente emocionante e divertido. Dos quatro carros a escolher, o melhor é a Ferrari azul.

CRUIS'N USA

Nintendo 64, da Nintendo, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

8,0 Um game que vale a pena. Jogabilidade dez, gráficos impecáveis e muita emoção. Só o som poderia ser mais caprichado.

O vencedor recebe o prêmio deste mulherão. Ops: vestiram a moça! No Arcade ela aparece de biquíni

Cuidado com os malucos que vêm na contramão

Nossos prediletos

Analisamos as opções das prateleiras e montamos o nosso ranking. Confira!

1 - Rage Racer - PST
2 - Cruis'n USA - N64
3 - Ridge Racer Revolution - PST
4 - Formula 1 - PST
5 - Sega Rally - SAT
6 - Daytona 2 - SAT
7 - Mario Kart 64 - N64
8 - Rally Cross - PST
9 - GT Max - PST
10 - Andretti Racing - PST

PC

1 - World Circuit 2
2 - Nascar 2
3 - Power F1
4 - Rally Championship
5 - Screamer 2

tendo 64. Apesar do clima meio infantil, Mario Kart 64 é farra pura, com um visual chapante. Além disso, é o primeiro jogo a permitir quatro joysticks plugados juntos no console. O desafio é simples, mas para se dar bem não basta guiar direito: é necessário pegar itens para sacanear os adversários.

Cruis'n USA já pode ser considerado um clássico dos Arcades. No N64, ficou animal também, pois manteve as características básicas do jogo, como a boa jogabilidade e o tráfego intenso. A opção para dois jogadores merece elogios, pois a perda de definição gráfica ficou menor do que a esperada.

Saturno

A maré do Saturno até que melhorou, com mais de uma

GT MAX REV.

À primeira vista, esse game não impressiona, já que os gráficos deixam a desejar. Mas se você curte um game realista que exige técnica no traçado e nas freadas, taí uma grande opção. Você pilota carangos de Turismo como BMW, Honda e Porsche, entre outras marcas poderosas.

Como todo bom game detalhista, ele permite que você mexa no motor, suspensão, aerofólio, freios e pneus. As três visões de câmera são legais e a melhor é a de dentro do carro.

Saque como é legal essa visão de dentro do carro com o painel

Nas entrevistas, os pilotos dão altos toques sobre cada autódromo

Faça essa curva na moral, senão você vai parar na grama

Modos de jogo

Championship - Uma corrida em cada um dos cinco autódromos. Antes de cada prova, rolam duas qualificações. Leva o título quem tiver mais pontos ao final da competição.

Battle - Disputa contra outro carro controlado pelo computador. Dá para escolher o número de voltas.

Time Attack - Corrida contra o relógio e sem adversário algum na pista.

GT MAX REV.

Corrida, da Kaneko, 1 jogador. CD duplo japonês. Já nas prateleiras.

8,0 Vale pelo desafio e jogabilidade. Os gráficos são apenas regulares.

Um CD biblioteca

O segundo CD de GT Max é animalíssimo: uma grande biblioteca com fotos, informações e filmes sobre as competições, com dados das máquinas, pilotos e os autódromos. E o melhor da história: pintam filmes com as 23 modelos que são mascotes das equipes.

DAYTONA 2

DAYTONA 2 USA

Championship Circuit Edition

Da Sega, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

7,0 Trouxe novos carros e pistas, opção para dois corredores e um bom desafio. Mas os gráficos e a jogabilidade são apenas regulares.

Este novo Daytona decepcionou muita gente. O jogo não chega a ser ruim, mas não supera a versão anterior. Os gráficos vieram com pouca definição e a jogabilidade não convence. Outra queimada de filme: não há visão de dentro do carro.

O pit stop ficou interessante: além da troca de pneus, os mecânicos desamassam seu carro

Como não rola retrovisor, se ligue no radar da direita para fechar os carros que vêm de trás

No jogo em dupla, a pobreza dos gráficos chega a irritar

dezena de lançamentos no último mês, incluindo corrida. Tanto Daytona 2 (USA - Championship Circuit Edition) como TT Manx (veja nesta matéria). Vieram dos Arcades. Daytona 2 veio com mais pistas, novos carros e a esperadíssima opção para dois jogadores. O problema é que os gráficos estão piores do que a primeira versão, quando todo mundo esperava uma versão muito, muito melhor. O resultado, por isso, é uma certa frustração. Já no TT Manx o problema veio da adaptação do simulador: no Arcade, você controla a inclinação da moto e há uma correspondência direta na visão da pista. Na versão doméstica, como todo o controle foi para o joystick, a tela se move loucamente a cada curva e você fica meio zonzo.

TT MANX SUPER BIKE

Simuladores de corridas de motos costumam ser mais rápidos que os de automóveis. E TT Manx não foge à regra, pois consegue transmitir bem a sensação de velocidade. O problema é que a jogabilidade é meio esquisita: cada toquinho no Direcional faz a moto inclinar demais. Se você estiver com a visão de dentro da moto, dá até enjôo no estômago.

Outra mancada da Sega ficou por conta dos gráficos que têm uma definição decepcionante. Basicamente o game vale pelo modo de dois jogadores, já que os pegas são emocionantes.

Essa inclinação é de "entortar o cérebro". Tome cuidado se estiver com o estômago cheio...

Nesta curva, não tenha medo: "pise" fundo

Na largada, deixe o conta-giros no máximo, mas sem chegar ao vermelho

São oito motos pra escolher, com diferentes graus de velocidade, aceleração e dirigibilidade.

No modo Challenge, você precisa ganhar todas, senão é Game Over no ato.

TT MANX SUPER BIKE

Corrida/Motos, da Sega, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Já nas prateleiras.

7,0 É divertido quando jogado a dois, apesar dos gráficos fracos e da excessiva inclinação nas curvas. Podia oferecer mais pistas.

Die Hard Arcade

A galera ligada em games de ação e luta deve gostar deste CD. O jogo pode ser considerado uma evolução do estilo consagrado em Streets of Rage, com gráficos poligonais. O scroll não é apenas lateral (você avança em telas por todo o cenário) e dá para executar golpes e combos legais. O ideal é jogar a dois, pois fica mais divertido dividir a ação com um amigo. Prefira o CD americano pois o japonês, Dynamite Deka, traz muitos textos no idioma oriental.

Final de jogo. Na sala do chefão, cuidado com os obstáculos que saem da parede

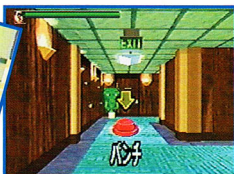
Depois do chefão, rola um fight entre os dois jogadores para ver quem de fato vai libertar a menina

Salve a garota

A história é daquelas manjadíssimas: dois policiais, um cara e uma garota enfrentam os capangas de um mafioso para libertar uma menininha que está presa na sala do chefão. O mais estranho é que depois de passar o game inteiro lutando juntos, os jogadores se enfrentam no final para decidir quem leva as glórias pelo salvamento. Assim o esquema é meio injusto, já que apenas um vence.

Para melhorar seu desempenho na missão, não esqueça de pegar armas e itens revigorantes que caem dos bolsos dos inimigos.

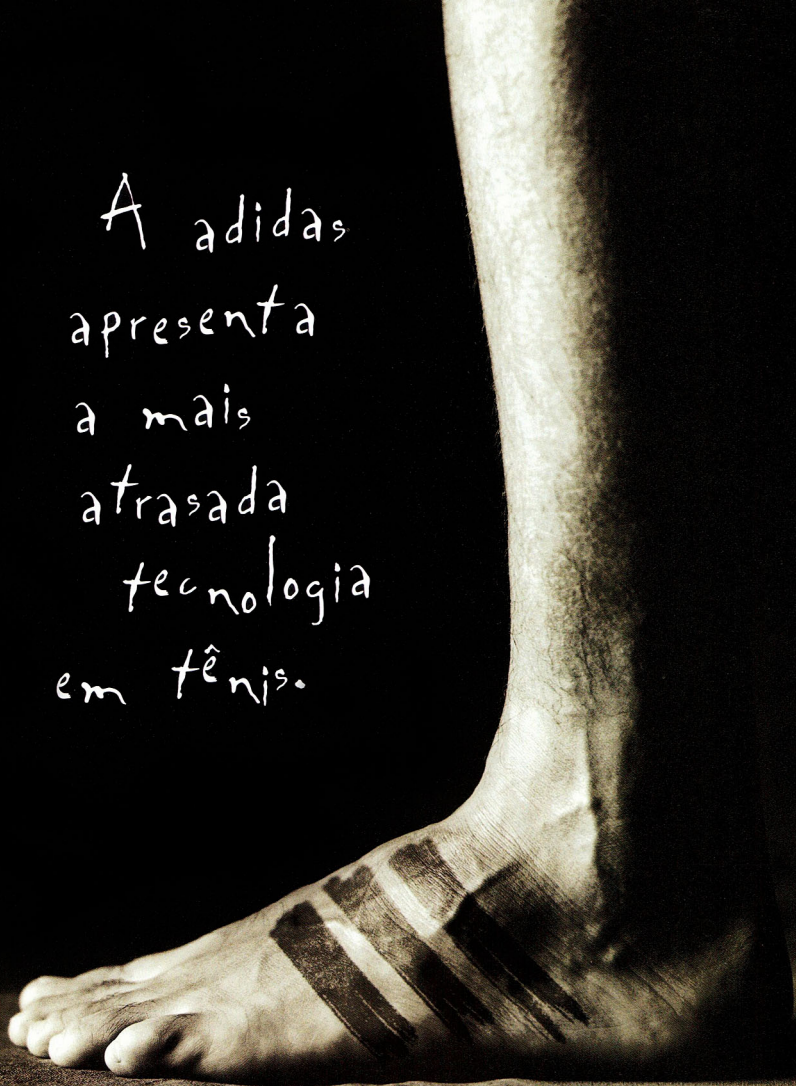
Deep Scan: use o navio para jogar bombas nos submarinos e ganhar Continues. Mire nos vermelhos pois valem mais

Escape desse caminhão apertando C+→

No CD japonês, use a sua intuição com um pouco de sorte para entender o comando

Jogo variado

O game intercala desafios diferentes entre as seqüências de porrada. Para conseguir Continues, por exemplo, você precisa vencer num joguinho chamado Deep Scan, que lembra o esquema de Seaquest do Atari: você comanda um navio que despeja bombas para destruir submarinos.

Em alguns momentos, o game lhe dá apenas um segundo para executar os comandos determinados na tela. Se estiver jogando com a versão japonesa, você terá que contar com a sorte para entender o botão indicado. Geralmente esses comandos indicam rotas de fuga e golpes para defesa e ataque.

A adidas
apresenta
a mais
atrasada
tecnologia
em tênis.

Command & Conquer

As cenas digitalizadas ficaram melhores que na versão de PC. No Playstation estão ainda melhores que no Saturno

Desde 95, quando foi lançada a primeira versão de PC, este game tem feito uma carreira vitoriosa: foi eleito o melhor do ano em seu gênero, invadiu 96 ainda nas principais paradas americanas e atingiu a marca de um milhão de cópias vendidas. Como coroação, ganhou ainda uma edição Gold exclusiva para o Windows 95.

Não bastasse essas credenciais, as versões domésticas surpreendem com gráficos superiores ao original, graças a maior quantidade de cores. O som é idêntico ao de PC, com muito rock e techno pesado. A Interface do jogo continua simples e funcional. A única desvantagem é que você só salva o jogo no momento em que ele fornece passwords e não quando deseja.

Não economize dinheiro. Faça muitos soldados para aumentar a defesa de sua base

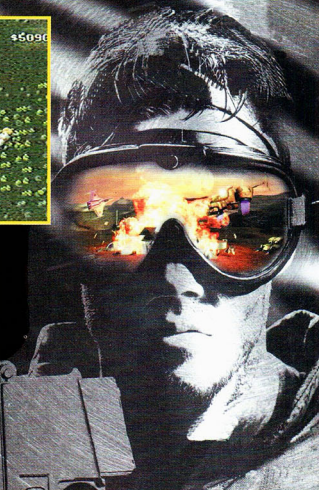
Construa sua base de forma a facilitar a defesa e simplificar o acesso para seu veículo de mineração

Coloque a usina o mais próximo possível dos campos de Tiberium. Com isso você não perde tempo para obter dinheiro

COMMAND & CONQUER

Playstation/Saturno, Estratégia, da Westwood, 1 jogador. 2 CDs. Já nas prateleiras.

9,0 Gráficos com vídeos em Full Screen e músicas com qualidade digital o credenciam como um dos melhores da categoria.

Para ganhar novas opções de construção, acumule bastante dinheiro e faça pelo menos uma unidade de cada item

eqt. rim reaper (*basketball*)

eqt. agility (*adventure*)

eqt. top rank mid (*tennis*)

eqt. stabil (*handball*)

O pé funciona.

Feet You Wear

A tecnologia "Feet You Wear" adidas copiou o sistema de amortecimento da sola do pé. A entressola mais baixa garante maior sensibilidade e amortece impactos onde o pé necessita.

AMORTECIMENTO.

TRAÇÃO.

A tecnologia "Feet You Wear" adidas copiou a aderência natural do pé, o que garante maior agilidade, velocidade e segurança em qualquer superfície.

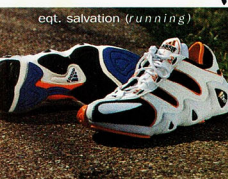
A tecnologia "Feet You Wear" adidas copiou o arco do pé, o que permite movimentos independentes entre as partes traseira e dianteira e garante maior suporte e estabilidade.

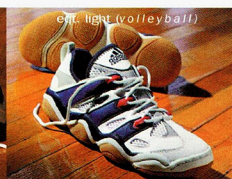
ESTABILIDADE.

TORCIONABILIDADE.

A tecnologia "Feet You Wear" adidas copiou o funcionamento dos ligamentos, tendões e músculos do pé, que atuam juntos realizando movimentos lineares, verticais e laterais.

A gente apenas copiou.

Lew.Lara

eqt. salvation (*running*)

eqt. top ten 2010 (*basketball*)

eqt. light (*volleyball*)

www.adidas.com

Spider

Por Ivan Cordon

Imagine um corpo de tarântula com mente humana. Pois é, um lance diferente que vai deixar mamães e irmãs horrorizadas. Na história do game, um brilhante cientista fazia experiências cibernéticas com uma aranha quando o laboratório foi invadido por terroristas e o pior aconteceu: sua consciência passou para a tarântula. Agora, na pele do aracnídeo, você tem de recuperar o seu corpo.

Esse é o ponto de partida de Spider, um game engenhoso e inovador. Como aranha, você percorre chão, paredes e tetos, enfrenta ratos, insetos e outros bichos. Para se defender você pega itens de vida e acessórios que o tornam uma cyber-aranha, com patas-bumerangue, lança-chamas e mísseis.

Detone os inimigos com suas patas cibernéticas

Use o comando ↓ + X e fique pendurado para pegar itens difíceis

Os gráficos e os sons são ótimos e criam o clima adequado. Apenas a jogabilidade, apesar de precisa, é um pouco complicada, já que muitas vezes você tem de apertar vários botões ao mesmo tempo. Um dos pontos fortes do jogo são as lindas animações.

Playstation, Ação, da Boss Game Studios, 1 jogador. Save no Memory Card. Já nas prateleiras.

8,0 Um game 3D com boa qualidade gráfica, esquema inovador e desafio estimulante. Apenas a jogabilidade exige alguma prática.

Real Bout Fatal Fury

Por Eduardo Murata

A conversão para Playstation transformou Real Bout em um game de gráficos e jogabilidade simples demais. A falta de memória RAM (apenas 24 mega) compromete a qualidade das adaptações feitas nos games mais "pesados" de Arcades. A situação ainda piora pela falta de slots de expansão para cartuchos de RAM complementar, presentes no Saturno e no Nintendo 64. O corte nos quadros de movimentação dos lutadores é visível e chega a comprometer a competitividade. Alguns golpes especiais foram simplificados e as porradas perderam o impacto e a expressão destruidora. A velocidade da batalha é mais lenta em relação ao original. Algo de bom? Bem, as músicas são da versão Neo Geo CD, todas tocadas diretamente do CD e o game oferece a opção de legendas em português.

Terry observa o Raising Storm de Geese

Provocações de Joe contra Blue

Mai detonando Andy com o especial Letard Ninja Bees

REAL BOUT FATAL FURY

Playstation, Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

6,0 Adaptação ruim. O game está mais lento e com visual inferior em gráficos, cenários e personagens. Vale apenas pelas técnicas de combos, exclusivas desse jogo.

NBA Shoot Out '97

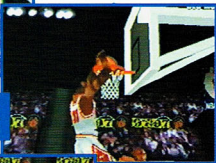
Uma ótima encestada da Sony!

Por Ivan David

Sensacional! A Sony marcou uma cesta de três pontos com a nova versão de NBA Shoot Out. Os gráficos ficaram ótimos, com maior número de polígonos e definição mais realista. O som está arrebentando também, com efeitos sonoros perfeitos e narração divertida. O único porém fica por conta do tamanho da quadra, que é insuficiente para a perfeita visualização dos dez jogadores.

Você tem acesso aos 31 melhores times da NBA. Excluindo-se as seleções All Stars, as melhores equipes são as do L.A. Lakers e Seattle (Pacific), San Antonio e Utah (Midwest), Orlando e New York (Atlantic), Chicago e Indiana (Central). O game permite assistir replays legais, transferir atletas entre as equipes e ainda criar novos jogadores.

Cada vez que o jogador converte ou comete falta, o game mostra a foto do cara

O replay das enterradas está mais chocante ainda!

Após fazer um cesta, deixe apenas um jogador na frente e recue o resto para marcar

NBA SHOOT OUT '97

Playstation; Esporte/Basquete, da Sony. 1 a 8 jogadores (com adaptador Multi-Pad). Já nas prateleiras.

8,0 Fácil de jogar e com gráficos e sons legais. Bolas fora: a quadra ficou um pouco pequena e faltam as estrelas maiores da NBA, como Michael Jordan e Shaquille O'Neal.

MODOS DE JOGO

Exhibition - Amistoso simples. Pode ser jogado sozinho ou em até oito jogadores simultâneos.

Season - Campeonato em duas fases distintas: a primeira é longa e por pontos corridos, a segunda decide a competição num torneio de eliminatórias simples. No início, as equipes são agrupadas por regiões, classificando-se os quatro melhores times de cada divisão para o playoff final.

Playoff - São quatro a dezesseis equipes disputando um torneio eliminatório, em partidas isoladas ou em melhor de cinco jogos

Nessa tela você cria atletas com foto, nome, estatura, peso, posição e número à sua escolha

Rosters - Aqui você muda as escalações originais, transfere atletas entre as equipes e cria novos jogadores.

COMANDOS

No arremesso livre, aperte X quando o cursor estiver no meio dos eixos horizontal e vertical

- X - Arremessa/Retoma a bola
- ● - Passa a bola/Troca de jogador comandado
- ■ - Turbo/Ameaça arremessar
- ▲ - Dribla/Dá toco

O Corvo

Você usa armas como canos e garrafas que ficam no chão dos cenários. Também dá para descolar armas quando você derrota os inimigos

Aqui começa a trama com o violento assassinato de Ash e seu filho. Horrível!

Os cenários em 3D são estáticos. Você anda a vontade mas a sua visão é sempre fixa

Alguns objetos dos cenários como caixas e barris podem ser arremessados contra os inimigos

Depois que você acaba com alguns inimigos, pinta a silhueta de um corvo no chão que indica o caminho a ser seguido

Os corvos sempre foram associados à morte. Tanto que uma antiga lenda conta que quando alguém morre, o pássaro negro surge para levar a sua alma embora. Mas alguma vezes a morte é injusta e o corvo traz a alma de volta para se vingar...

Com esse sinistro ponto de partida começa a trama do game, que apesar do enredo bacana baseado no filme, não é exatamente original. O esquema lembra muito o de Perfect Weapon, com gráficos 3D e personagens poligonais. Estes se movimentam lentamente de uma maneira dura, quase robótica. Desta forma a jogabilidade ficou meio travada e demora um pouco para você se acostumar.

Sede de vingança

Você controla Ash, cujo filho presencia um assassinato. Os marginais capturam os dois e os matam friamente. Depois você retorna para se vingar...

No seu caminho você encontrará armas como canos e garrafas. Outra armas você consegue quando detona os inimigos. Estes algumas vezes fornecem máscaras que servem para repor a sua energia.

Detone rápido os inimigos que atiram em você. Caso contrário você morre num piscar de olhos

THE CROW
City of Angels

Ação, da Acclaim, 1 jogador. Já nas prateleiras.

Os gráficos e os sons são bons. A jogabilidade tem respostas meio lentas. A melhor coisa é o desafio que exige bastante do jogador.

Aliens na mira!

ID4 *chega com ótimos vídeos e desafio estimulante. Apenas os gráficos ficaram medianos*

Independence Day obteve um sucesso estrondoso no cinema principalmente graças aos excelentes efeitos especiais. Infelizmente o game não fez jus ao original, apesar de trazer vídeos detonantes com cenas do filme. Os gráficos ficaram abaixo do esperado, com uma renderização insuficiente para uma boa definição. Mesmo assim o game agrada àqueles que curtem pilotar aviões sem os complicados comandos de simuladores.

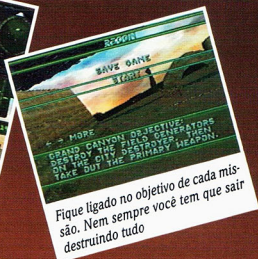
A jogabilidade é simples mas meio falsa, pois você bate em prédios e montanhas e apenas perde um pouco de energia.

O game não reproduz fielmente o enredo do filme. A história corre paralela ao que rolou na telona. No total são doze missões em cenários que vão de Tóquio e Paris até o planeta alienígena. Você comanda aviões famosos como o F-18 Hornet, Sukhoi Su-72 e uma rapidíssima nave alienígena. No decorrer da ação os aviões ganham acessórios que os tornam mais poderosos.

Humano Vs Humano

Nesse game você não detona apenas aliens. Se quiser, você pode chamar um amigo e se divertir em emocionantes duelos aéreos com qualquer avião do game. Dá para jogar em tela dividida ou "linkado". Mas lembre-se que essa última opção exige dois consoles, dois televisores, além dos dois CDs.

Durante o game você pode assistir várias cenas do filme. Mas a digitalização não ficou boa!

Na primeira fase seu objetivo é destruir os geradores para abaixar o campo de força

Fique ligado no objetivo de cada missão. Nem sempre você tem que sair destruindo tudo

No modo Head to Head, dá para duelar contra um amigo. Aqui, o segundo piloto dançou

O game oferece quatro tipos de visão, dando um certo pique de simulador

ID4

Independence Day

Nave/Tiro, da Fox Interactive, 1 ou 2 jogadores (em modo Link). Já nas prateleiras.

8,0 Os gráficos são ligeiramente superiores no Playstation, mas deixam a desejar nas duas versões. Vale pelo som, desafio e jogabilidade desencanada.

Tem craque na quadra.

Internet: http://www.dharma.com.br

Dharma Basketball.

TUROK

Esse é o melhor jogo já lançado para o novo console

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Turok surpreende desde o início e se faltava um game para mostrar o potencial do Nintendo 64 esse é o game. Vale a pena dar uma jogadinha na locadora e você ainda pode usar as senhas espertas que damos nesta edição (veja na seção Dicas).

O estilo do jogo é o mesmo de Doom – com visão em primeira pessoa – e Turok só aparece no início. O tiroteio acontece em ambientes totalmente tridimensionais. O detalhismo dos cenários e personagens e os efeitos especiais conferem um nível de realismo impressionante.

O jogo é longo e cheio de segredos. Procure terminar encontrando todas as chaves secretas para ter uma bela surpresa!

Esta é uma das mais poderosas armas alienígenas. Seu arsenal aparece flutuando no lado esquerdo da tela

O chefão "The Campaigner" é nervoso! Cuidado com os ataques corporais

Clima de terror na última fase. Nessa tela, os corpos dependurados pingam sangue!

Um gibi de 1954

Turok é mais um super-herói das histórias em quadrinhos, criado por Fabian Nicieza (o mesmo dos X-Men e Liga da Justiça) e Rafael Kayanan (de Conan). A primeira revista da saga saiu em 1954 pela Acclaim Comics.

O jogo do Nintendo 64 mostra apenas um capítulo da história completa, a Lenda de Turok. Junto com o game, a Acclaim lançou nos States o novo gibi.

Turok em ação na animação do início do game

Manto sagrado

O game traz apenas o início da saga da família Fireseed, que há gerações tem a guarda de um manto sagrado e protege o portal entre a Terra e a Ilha Perdida. A trama começa quando o maligno "The Campaigner" ameaça invadir a Terra. Para impedir o desastre, você entra em ação no papel de Turok Fireseed.

Gráficos sofisticados! Repare no efeito de lente

TUROK

Dinosaur Hunter

Ação/Tiro, da Acclaim, 1 jogador. Save no cartucho de memória GamePak. Já nas prateleiras.

9,0 Game de tiro no estilo Doom, com gráficos animais, músicas variadas e clima de suspense. A jogabilidade é ótima e explora o potencial do novo joystick.

TODA LINHA NINTENDO
PELO MELHOR PREÇO, SEM SAIR DE CASA

AGÊNCIA DE IDÉIAS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lançamentos

R$ 99,00

R$ 99,00

R$ 79,00

O Jogo de Luta Definitivo!

E MAIS:

- FIFA SOCCER 97 ..... R$ 89,00
- MAUI MALLARD ..... R$ 89,00
- SUPER STAR WARS ... R$ 89,00

Destaques

AVENTURA

- BOOGERMAN .... R$ 99,00
- BATMAN FOREVER ... R$ 89,00
- FÉRIAS ASSOMBRADAS R$ 89,00
- A ILHA DA GARGANTA CORTADA .... R$ 79,00
- KIRBY SUPER STAR ... R$ 99,00
- LIGEIRINHO - LOS G .. R$ 89,00
- MICHAEL J. CHAOS ... R$ 69,00
- PITFALL THE MAYAN ... R$ 79,00
- PREHISTORIK MAN ... R$ 79,00
- SCOOBY-DOO MISTERY R$ 99,00
- SUPER MARIO RPG ... R$ 99,00

ESTRATÉGIA

- SIM CITY .... R$ 59,00

ESPORTE

- COLLEGE SLAM ...... R$ 79,00
- NHL STANLEY CUP .... R$ 59,00
- SUPER SOCCER ...... R$ 59,00

SIMULAÇÃO

- KYLE PETTY RACING ... R$ 99,00
- ROCK N' ROLL RACING . R$ 89,00

AÇÃO

- DOOM .... R$ 89,00
- JUNGLE STRIKE .... R$ 89,00
- SUPER BOOMBERMAN 2 R$ 79,00

PUZZLE

- TETRIS ATTACK ...... R$ 69,00

LUTA

- CLAY FIGHTER 2 ..... R$ 99,00
- P. RANGERS FIGHTING . R$ 99,00
- PRIMAL RAGE ...... R$ 89,00
- SPAWN .... R$ 79,00

BestSellers

BEST SELLER Nintendo GAME HIT

R$ 59,00

R$ 59,00

E MAIS:

- F-ZERO .... R$ 59,00
- PILOT WINGS .... R$ 59,00
- SUPER MARIO KART ... R$ 59,00
- SUPER METROID .... R$ 59,00
- TETRIS & DR. MARIO .. R$ 59,00

NINTENDO 64

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

LUTA

- KILLER INSTINCT GOLD R$ 129,00

ESPORTE

- NBA HANG TIME ..... R$ 129,00

AÇÃO

- STAR WARS/SHADOW . R$ 129,00

SIMULAÇÃO

- CRUISIN' USA .... R$ 129,00
- PILOTWINGS .... R$ 129,00

NINTENDO 64

PAL-M, BIVOLT, MANUAL EM PORTUGUÊS, GARANTIA DE 1 ANO, ACOMPANHA 1 CONTROLLER

NOVO PREÇO ! R$ 399,00

CONTROLLER AVULSO
CORES: AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO
R$ 59,00 (cada)

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$ 35,00

GAME BOY

R$ 59,00

R$ 29,00

GAME BOY CLASSIC apenas R$ 119,00

GAME BOY POCKET apenas R$ 149,00

GAME BOY TRANSPARENTE apenas R$ 89,00

ACOMPANHA TETRIS

AÇÃO

- WARIO BLAST .... R$ 49,00

PUZZLE

- ALLEY WAY .... R$ 29,00
- TETRIS ATTACK ...... R$ 29,00

ESPORTE

- BART VS. JUGGERNAUTS . R$ 29,00
- TENNIS .... R$ 29,00
- TOP RANK TENNIS .... R$ 29,00

LUTA

- KILLER INSTINCT .... R$ 49,00
- STREET FIGHTER 2 .... R$ 49,00
- SAMURAI SHODOWN .. R$ 59,00
- TOSHINDEN .... R$ 49,00

SIMULAÇÃO

- PINBALL FANTASIES .. R$ 49,00
- SUPER RC PRO AM ... R$ 29,00

AVENTURA

- BARBIE GAME GIRL ... R$ 49,00
- DONKEY KONG ...... R$ 29,00
- DONKEY KONG LAND 2 . R$ 59,00
- KID ICARUS .... R$ 29,00
- KIRBY'S DREAM LAND . R$ 29,00
- KIRBY'S DREAM LAND2 R$ 49,00
- LITTLE MERMAID ..... R$ 29,00
- MEGA MAN 2 .... R$ 29,00
- MEGA MAN 4 .... R$ 49,00
- SUPER MARIO LAND 1 . R$ 29,00
- SUPER MARIO LAND 2 . R$ 29,00
- WARIO LAND .... R$ 29,00

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAREM OS ESTOQUES. FRETE NÃO INCLUÍDO.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA **LIGUE JÁ: (011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Star Wars

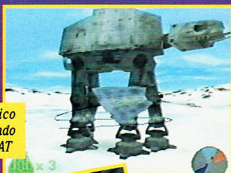
Outro jogaço, com boa variedade de gêneros de jogo e diversão garantida

O mais novo game da série Star Wars é espetacular! Os caras conseguiram conjugar quatro gêneros diferentes em dez fases. Na primeira, a batalha é aérea, como em um simulador de vôo. As fases 2, 4, 5, 7, 8, 9 são parecidas com as de Dark Forces: tiro com visão em primeira pessoa. A terceira e a décima fases são de batalhas espaciais e você controla um canhão laser. Na fase 6, você está no comando de uma moto animal, com uma sensação de velocidade absurda. O mais impressionante é a perfeita ambientação em 3D do cart.

Nas batalhas aéreas, você pode usar a visão normal (foto no alto). Mas a visão de simulador torna o jogo muito mais rápido

Ataque os AT-ST pela parte de trás. É mais eficiente e você corre menos riscos

Proteja Luke

Pela história da série, a trama do game está situada entre o *O Império Contra-Ataca* e *Retorno de Jedi*. Você vive o mercenário Dash Rendar e tem como objetivo proteger Luke Skywalker das garras do Dark Prince Xizor. Entre as fases, você acompanha a história completa. Confira!

Momento clássico da série: amarrando as pernas do AT-AT

A viagem de trem na quarta fase exige muita habilidade!

STAR WARS
Shadows of the Empire

Ação/Tiro/Simulador, da Lucas Arts/Nintendo, 1 jogador. Save no próprio cartucho. Já nas prateleiras.

9,0 Game completo com muitos estilos de jogo. Gráficos, sons e jogabilidade de primeira.

Enfrente Inimigos

Enquanto nossos computadores se tornam mais rápidos e poderosos, um novo tipo de inimigo está ficando comum: um adversário real, de carne e osso e com decisões próprias. Diferente do inimigo controlado pela máquina, que possui movimentos regulares e previsíveis, ele pode ser tão – ou mais – ardiloso e esperto que você. Maluco, não? São games e mais games com possibilidades para se jogar em rede, modem e, principalmente, pela Internet.

O começo

Doom foi o primeiro game a ser disputado nesse esquema. Com ele era possível que duas pessoas jogassem através de um cabo serial (ligando dois computadores por uma saída traseira no micro); por modem (ligando dois computadores pela linha telefônica) ou em rede local, onde até 4 pessoas passavam horas jogando no escritório (pois era o único lugar onde havia uma rede local) quando o chefe não estava...

Depois de Doom, dezenas de jogos seguiram a mesma receita. Atualmente, quase uma centena de games pode ser jogada via Internet.

A febre

Virou mania! Ora, onde mais você poderia encontrar alguém com vontade de jogar Warcraft às 4h00 da manhã? Procurando em canais de chat e nos sites de games, sempre se encontra um "doido" para encarar um pega!!

E como a Internet permite que centenas de jogadores estejam conectados ao mesmo tempo, verdadeiros batalhões se encontram para ver quem é o melhor...

Como se conectar

O ideal é ter um micro que tenha pelo menos uma configuração média. Ou seja, 486DX4 100MHz, 16 Mb RAM, placa de som, joystick, Win95 e – importante! – um bom modem de, pelo menos, 28.8 kbs. Depois, é preciso ter o game – pode até ser a versão shareware (aquela que é de graça, não precisa ser registrada, mas que não é completa e pode durar um tem-

Confira alguns dos principais games em cada estilo

Simuladores de vôo

EF 2000, Top Gun, Confirmed Kill, WarBirds.

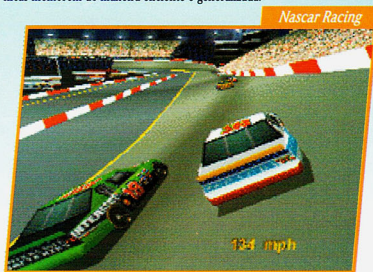
Os simuladores de vôo estão provando que são os games onde há mais vantagens quando jogados pela Net. Nos jogos já existentes, você pode montar um esquadrão com seus amigos e fazer missões reais usando aviões da Segunda Guerra. Poderá pilotar um caça ou bombardeiro utilizando a mesma tecnologia de mais de 50 anos atrás. Um prato cheio para quem curte o realismo dos simuladores...

WarBirds

Esporte e Luta

Nascar Racing, Super Karts, Links, VR Pool, Mortal Kombat 3.

Os jogos de esporte e de luta são os maiores beneficiados pela Internet, pois nada substitui um adversário de verdade. O problema é que tais jogos precisam enviar uma grande quantidade de informações pela Internet em um tempo muito curto e as linhas ainda são lentas para isso. Teremos que esperar até que surjam games que simplifiquem seus processamentos de dados ou que as linhas telefônicas melhorem de maneira eficiente e generalizada.

Nascar Racing

migos

Descubra o prazer de jogar em rede. É fácil , divertido e diferente

Por Mario Câmara

Nestes sites você retira os programas para jogar em rede. Acima, você vê a primeira tela do Kali e ao lado está o Ten

po limitado) – e um bom provedor para a Internet para garantir um acesso mais rápido.

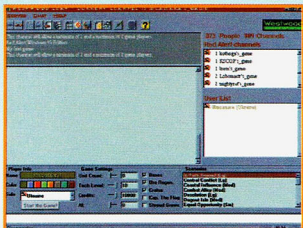
Programas de conexão

Como vários desses jogos são um pouco antigos, é preciso também usar um programa específico para fazer a conexão e controle do jogo pela Net. Na prática, isso significa "transformar" os protocolos IPX em protocolos TCP/IP. O IPX é a linguagem que os micros utilizam para se comunicar em redes locais. Os games "antigos" já previam essa forma de conexão. O TCP/IP é a linguagem de comunicação da Internet e que só os games mais recentes já entendem de cara. O problema é que esse "entendimento" depende de uma conexão de 32 bits com a Internet. E é por isso que você deve usar o Windows 95 ou o NT.

Os programas mais comuns para fazer a transformação do IPX para TCP/IP são o Ten (http://www.ten.net), o Kali (http:www.kali.com.br/index.html) e o MPlayer (http://www.mplayer.com). Use o Kali: ele é compatível com a maioria dos games e há versão em português para download. Com tudo isso, bastará acessar a página de um provedor ou softhouse que tenha o game que você quer jogar, retirar (fazer o download) a versão shareware, instalá-la e sair detonando. E boa sorte!!

Estratégia

Warcraft, Command & Conquer 1 e 2, Master of Orion, Panzer General, Star Craft.

Se seu negócio é destruir, mas usando a cabeça, poderá se divertir com vários jogos desse gênero. Os requisitos são os mesmos, com a vantagem que vários desses jogos não dependem dos programas de conexão e controle. Dá para jogá-los diretamente do programa, utilizando o servidor do próprio fabricante. http://www.blizzard.com, http://www.westwood.com.

Red Alert

RPG

Dark Sun, Diablo, Ultima On Line, Meridian 59.

Mestres, magos e guerreiros agora podem encontrar-se para duelar, trocar itens ou apenas bater papo pela Internet.

O que está fazendo mais sucesso atualmente é o sensacional Diablo, da Blizzard (http://www.blizzard.com). Apenas para você ter uma idéia, ele consegue reunir mais de duas mil pessoas simultaneamente. E em breve o servidor será aumentado para ampliar essa capacidade. A principal vantagem desses games é que, como são recentes, todos são facilmente jogáveis via Net. Basta conectar-se e começar a jogar.

Meridian 59

Ação

Doom, Heretic, Quake, Duke Nukem 3D, Terminal Velocity, Descent, Rise of the Triad.

Se você curte tiroteio pesado e batalhas sangrentas vai se deliciar por horas sem fim jogando qualquer um desses games. A grande diferença de jogá-los na rede é a possibilidade de montar uma equipe. Você e seus amigos definem um uniforme e se unem em emboscadas para eliminar os concorrentes. É nesse estilo de jogo que acontecem as cenas mais imprevisíveis. Adversários que se escondem atrás de colunas e atacam pelas costas, cruelmente.... Além disso, há outra disputa acirrada nessas batalhas: a verbal! Os fãs de Quake, por exemplo, são os que mais trocam provocações na tela.

Quake

Lutando em rede

Por Paulo Montoia

Usar o Meganet 2 pode ser um grande barato ou encher a sua paciência. Depende do que você pretende fazer. O grande barato é jogar com um adversário real: pode acreditar, é diferente de jogar contra a CPU da máquina. Além disso, o acessório permite enviar e receber correio eletrônico pela Internet (E-mail).

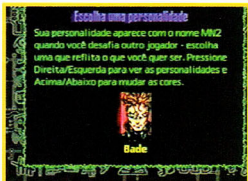
Linha ocupada

Para usar o MegaNet 2 você precisa comprar o acessório e ainda fazer uma assinatura com pagamentos mensais. A Tec Toy responde por tudo: ela é o servidor, organiza os combates e encontra um adversário para você após a sua conexão. Por enquanto são cinco jogos disponíveis: Mortal Kombat 2 e 3, Super Street Fighter 2, Fifa Soccer 95 e NBA Jam. A rede ainda oferece algumas páginas de notícias que são atualizadas diariamente.

O Meganet 2 funciona em São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Porto Alegre e Fortaleza. Em São Paulo a rede somava duzentos usuários até o final de fevereiro.

Test-Drive demorado

Para jogar é preciso inserir um dos cinco games citados no adaptador e entrar na rede. O seu rival precisa estar conectado com o mesmo game. Como o serviço é novo e ainda tem poucos usuários, pode rolar uma demora. Nosso teste aconteceu numa quinta-feira à tarde e esperamos quase quatro horas para conseguir um adversário. Ou seja, não há conta telefônica que chegue ou orelha pra agüentar a bronca da família. Tentamos com todos os jogos e conseguimos um adversário para MK3.

Foi a glória! Parece que o cara está ao seu lado. Às vezes o jogo trava, mas não é nada que atrapalhe a partida. Disputamos uma luta completa, de cinco rounds. Depois de vencer (é claro!), pudemos conversar rapidamente com o cara, mas o sistema corta a conversa para permitir que outra dupla se enfrente.

Aqui você monta o seu personagem para representá-lo na luta. Pode ser bicho, gente, o que você quiser

Tela de acesso ao jogo: Ela mostra os dois ícones, o seu e o do rival, com o apelido de cada um

Área de notícias: você curte novidades de cinema, esportes, quadrinhos e Internet

Nesta tela você ganha dicas para jogos variados. Nesta aqui a dica era para Mercs

Tela de E-Mail: você envia mensagens para qualquer pessoa plugada na rede no planeta

Ops! - A maioria dos games são antigos. O esquema de jogo é demorado e não há um espaço para que novos usuários conhecam os endereços dos demais.

É legal

Ponto positivo para o sistema de correio eletrônico. Ele permite troca de recados entre quaisquer usuários da Internet. As páginas do Site da Tec Toy de informação trazem assuntos interessantes, como notícias de cinema, música, esporte e dicas para jogos de Mega. O serviço oferece um pequeno espaço para que alguns usuários deixem seu endereço para outros, mas não dá para você contactar ou combinar jogos com muitos usuários, o que é uma pena. Lembre-se de que o MegaNet 2 permite receber ou enviar mensagens na Internet, mas não possibilita navegar pela rede. Para isso é preciso usar um micro ou o NetLink do Saturno.

Preços

Meganet 2 - Preço sugerido aos lojistas de R$ 119,99.

Mensalidade - R$6,99 com trinta créditos mensais (você gasta um crédito por partida jogada ou por E-Mail enviado) Mensalidade com tempo de acesso ilimitado - R$ 9,99

AÇÃO
REVISTA
GAMES
ESPECIAL

EDITORA
AZUL

Phantasma

A Sierra conseguiu driblar as restrições de memória e marcou um golaço com A Puzzle of Flesh. Os caras conseguiram fazer o game com todas as cenas filmadas e os cinco CDs foram bem aproveitados. Só pequenas cenas de tela de computador e um diagrama de circuito no final não são filmados. O resto é pura câmera nervosa.

Apesar da intenção de apresentar um enredo forte, a história é meio água-com-açúcar. As cenas violentas não assustam ninguém. Já as cenas de sexo, são picantes até demais. Mas é só! A trama está cheia de textos, cartas, bulas e relatórios muito longos para ficar lendo a toda hora. Deve ser por isso que os programadores calcularam o tempo de jogo em 25 horas.

PHANTASMAGORIA 2
A PUZZLE OF FLESH

Adventure, da Sierra, 1 jogador. 5CDs. Lançamento nacional Brasoft. Já nas prateleiras.

Configuração Mínima: Pentium 100MHz com Win95, 8Mb RAM, CD-ROM 4x, Mouse e Placa de som Sound Blaster ou compatível.

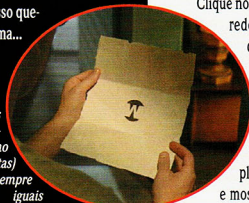
8,0 A jogabilidade é simples e eficiente e a trama é bem construída. O maior problema é a repetição de cenas.

Fácil de jogar e salvar

A trama psicológica se torna mais envolvente se você tiver paciência e conhecimento para entender os textos e a fala dos caras, às vezes sussurrada e empastelada. Mas a mecânica do game é simples: basta usar o mouse. Há um inventário para guardar as coisas que você encontra no caminho e dá para salvar vinte bons momentos do jogo. Na tela Gravar, há uma Bookmark. Salvando-a você sempre recomeça de onde parou. Também há uma opção para rever cenas. Logo que a cena rola no jogo, ela aparece relacionada em um menu no canto superior esquerdo da tela. Basta escolher a cena que quer rever e clicar sobre ela.

Repetições bobas

Um detalhe maçante do game é que algumas cenas que sempre acontecem por serem de transição (como ir do quarto para a sala ou entrar na Wyntech) são também sempre as mesmas. Ou seja: quer esteja alegre, quer aborrecido, a expressão de Curtis não muda. Isso quebra o clima...

Certos movimentos (como ler cartas) são sempre iguais

Até o final, em 10 horas

Primeiro Capítulo

No apartamento de Curtis Craig, abra o criado-mudo e pegue a chave de fenda, o chocolate (granola bar) e a fotografia. Clique no espelho. Saia do quarto e vá para a porta da frente. Cheque a caixa de correspondência e vá para a sala. Clique na gaiola da ratinha Blob para visitá-la. Pegue no inventário as cartas que Curtis acabou de recolher e clique nele. Pegue a foto sobre a mesa da sala. Vá até a entrada do apartamento. Clique na porta para abri-la. Ôpa! Curtis esqueceu a carteira.

Volte para a sala. Clique no sofá. Curtis se ajoelhará e verá a carteira fora de alcance. Vá à gaiola e pegue a pequena Blob. Use-a no sofá. Agora use o chocolate para chamar Blob de volta. Bingo! Você pegou sua carteira! Vá para Wyntech. Olhe na carteira de Curtis, pegue o cartão de identificação e coloque-o no inventário. Use-o no leitor da porta da Wyntech. Você está no Escritório Central. Clique no bebedouro. No corredor ao lado do bebedouro fica a porta do escritório de Paul Warner! Entre e vá para a saleta da Jocilyn (é a que tem vários vasos de plantas). Fale com ela e mostre-lhe as fotos.

Vá para a saleta do Tom (é a que tem um monte de chaves dependuradas). Fale com Tom. Use sua carteira e seu cartão de identificação nele. Vá conversar com Therese em sua saleta, ao lado da janela. Use o cartão postal nela. Vá para a saleta do Bob (a que tem um casaco dependurado). Fale com ele. Saia e tome um copo d'água no bebedouro. Entre na sala do Warner. Clique no computador para visualizar melhor a mesa. Clique na foto. Clique na gaveta.

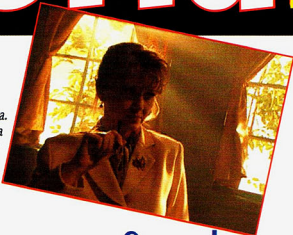
Saia e volte para a sua saleta (a única que está vazia) à direita da do Bob. Clique na cadeira. Olhe a foto da Blob e o bloco de anotações. Clique no telefone. Ligue para Jocilyn no número 6992. Ligue para o Trevor (6125) e depois para o Tom (6120), para Therese (3038) e para o Warner (6996). Clique no computador. Sua senha é BLOB. Ligue novamente para Trevor e depois vá até a saleta dele. É a que tem um monte de globos terrestres. Fale com Trevor. Mostre-lhe as fotos e o cartão postal. Use o cartão de identificação nele. Volte para sua saleta.

Clique no computador. Clique em Employees. Clique na pasta Curtis C para ver em qual documento Curtis (você!) está trabalhando. Clique em Venimen_Sagawa para lê-lo. Clique nas outras pastas para ver o que rola nos outros micros. Volte para seu trabalho e clique

goria 2

Sexo, suspense e terror num game totalmente filmado

Por Betto D'Elboux

Essa é a Dra. Harburg, sua psicóloga. Você deve conversar bastante com ela

várias vezes nele, até Curtis começar a alucinar. Após a alucinação clique no monitor. Ligue para o Trevor, no 6125. Clique no micro novamente e acione o ícone de e-mails, no canto inferior esquerdo. Leia as mensagens e responda a do Trevor e a da Jocilyn.

Vá para a Sala de Rede. É a porta que fica em frente à entrada do Escritório Central. Vá para o fundo da sala, à direita. Clique nas caixas, na portinhola e na fechadura. Use a chave de fenda na porta. Volte para o Escritório Central e vá para a saleta do Trevor. Vocês vão conversar, almoçar no restaurante Dreaming Tree e retornar à Wintech. Volte para a sua saleta e tente abrir o documento Venimen no micro. Aparecerá um quebra-cabeça: a solução é a palavra RATBOY.

Vá para a saleta do Bob conversar com ele. Vá conversar com Therese. Vá para Sala de Rede. Assista o assédio da Therese e volte para sua saleta. Acesse o micro e o documento Venimen. Clique sobre o documento. Vá para o Dreaming Tree. Fale com Jocilyn e com o garçom até que você não consiga mais fazer isso. Volte para seu apartamento. Clique na Jocilyn para...

Segundo Capítulo

No apartamento de Curtis, vá para o quarto, clique no espelho e vá para a porta de entrada. Pegue a correspondência e vá para a sala. Use a correspondência no Curtis. Clique na gaiola de Blob para dar-lhe bom dia. Clique na estante de livros e na foto que está bem ao lado. Use o cartão da Dra. Harburg no telefone para marcar uma consulta. Vá para Wyntech. Fale com Jocilyn, com Trevor e com Therese. Clique na porta do Escritório Central para ir ao corredor de entrada da Wyntech. Clique na porta ao lado e entre na sala de Paul Warner.

Pegue o pedaço de papel no chão. Clique na porta e entre no Escritório Central. Fale com a policial e depois entre duas vezes na saleta do Curtis. Vá para o Dreaming Tree. Fale duas vezes com Jocilyn. Clique em Therese até ela marcar um encontro com você. Volte para o apartamento. Olhe a ratinha e a estante. Vá clicar o espelho no quarto. Vá para a Wyntech. Seja expulso pela policial. Volte e vá para a saleta do Tom. Use o telefone dele, ligue para Warner (6996) e vá encontrá-lo.

Clique sobre a mesa. Olhe a foto e o documento no micro e saia da mesa. Olhe para a placa Carpe Diem na parede. Volte para a mesa e abra a gaveta. Pegue a chave. Volte para o Escritório Central e vá para a saleta do Bob. Clique na cadeira para pegar um botão do casaco de Bob. Vá para Sala de Rede. Mova novamente as caixas. Use a chave na porta. Dentro da sala secreta, clique no arquivo. Pegue a caixa de ferramentas na gaveta e feche o arquivo. Saia daí e volte para o apartamento.

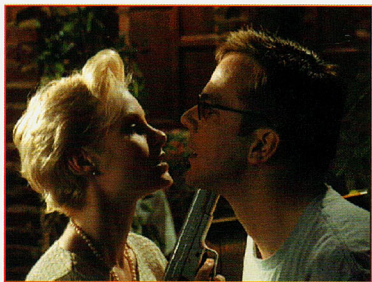
Use a caixa em Curtis. Pegue a pasta de arquivo e o pedaço de vestido que está lá dentro. Clique na caixa de novo e encontre o compartimento secreto. Vá para o consultório da Dra. Harburg. Olhe o *snowdome* sobre a mesa dela. Converse com a médica, mostre-lhe as fotos, o cartão que recebeu da Therese e a pasta de arquivo. Use o pedaço de vestido nela, duas vezes. Use o botão na doutora. Clique o cartão de visitas dela nela mesma para marcar uma nova consulta.

Vá para o Dreaming Tree. Clique no Max. Vá para a danceteria Borderline. Mostre o cartão postal para o leão-de-chácara. Dentro do clube, clique na "gatinha" que está no balcão. Vá para a sala de descanso e converse com Therese até que ela ofereça uma bebida. Beba. Quando o cara com roupas de couro perguntar por um voluntário para piercing, clique nele. Volte ao apartamento depois do rala-e-rola com a Therese. Clique no umbigo de Curtis.

A "delegada" é brava! Ela sempre dá broncas e bota você pra correr

Therese parece ser uma boa garota. No verdade ela é um perigo!!

Na manicômio, a melhor maneira de fugir é causando confusão

Olha o estado em que ficou o espelho da sua casa. Calma que é só alucinação

Não se assuste com a foto: a bela Jocilyn gosta de Curtis e no final, se você quiser, ambos terminam juntos

Terceiro Capítulo

Olhe-se no espelho e vá para a sala. Atenda o telefone quando ele tocar. Clique na gaiola para falar com a Blob. Pegue a correspondência e leia-a. Vá para Wyntech. Entre na Sala de Rede e olhe a portinhola. Pegue o martelo sobre a mesa. Vá para o Escritório Central. Veja a briga entre a policial e o Warner. Entre na saleta de Curtis e acesse o micro. Leia os e-mails. Responda os de Trevor, Jocilyn e Therese. Clique em Archive. A senha agora é CARPE DIEM (com o espaço entre as duas palavras). Leia o documento Threshold.doc.

Clique na pasta Memos. A senha para Access.doc é INFECTION. A senha para Energy.doc é REVELATION. A senha para Curtis.doc é DESECRATION. Ligue para o Trevor (6125) e para Jocilyn (6992). Vá falar com Trevor em sua saleta. Vá para a saleta da Therese e fale com ela. Vá para a saleta do Bob. Olhe a caixa sobre a mesa. Vá para a saleta da Jocilyn. Fale com ela duas vezes. Clique na porta da sala do Warner. Ouça a briga e volte para a saleta de Curtis.

Volte para a sala do Warner. Curtis vai parar no Hospital Psiquiátrico. Fale com a enfermeira. Clique em Curtis e depois clique no cinto, tentando escapar. Distraia a enfermeira chutando a bolinha verde que outros pacientes estão usando para brincar. No meio da confusão, clique novamente em Curtis e depois no cinto. Clique na porta do hall para fugir. Vá para o apartamento.

Use a caixa de ferramentas em Curtis. Olhe para o martelo que está no inventário (utilizando o olho que aparece no canto inferior direito da tela). Com esta tela aberta, pegue a chave de fenda e use no martelo. Utilize essa nova combinação na caixa de ferramentas. Leia a carta do pai de Curtis. Vá para o Dreaming Tree. Fale com Trevor até ele ir embora. Vá para o consultório da Dra. Harburg.

Fale com a Dr. Harburg. Mostre-lhe as fotos e o cartão de Therese. Use a pasta de arquivo, o pedaço de vestido e o botão na doutora. Mostre para a Dra. Harburg a carta do pai de Curtis duas vezes. Vá para Borderline. Fale com o cliente do balcão. Vá para o apartamento. Clique na Therese para falar com ela. Vá para o quarto. Clique em Therese tanto quanto for possível. Assista...

Quarto Capítulo

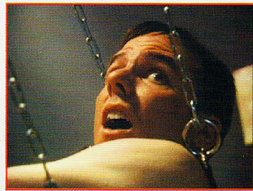
Fale com a policial até que ela saia. Use o cartão da Dra. Harburg no telefone e marque uma consulta. Clique na gaiola da Blob três vezes. Olhe a estante. Pegue a correspondência e leia-a. Vá para a Wyntech. Vá para a saleta do Tom e seja expulso pela policial. Vá ao Dreaming Tree. Fale com Trevor até que ele vá embora. Volte para Wyntech. Clique na porta da sala do Warner, mas a policial não lhe deixará entrar. Vá para o consultório da Dra. Harburg. Fale com ela até Curtis sair.

Volte ao apartamento. Atenda quando alguém bater à porta. Fale com Jocilyn até ela ir embora. Pegue o grampo sobre a mesa. Retorne à Wyntech. Use o grampo na porta da sala do Warner que fica no corredor de entrada da Wyntech. Use a chave de fenda para abrir a fechadura da gaveta. Pegue o papel e o livro de códigos. Entre no micro do Warner e acesse como CurtisC. Leia o e-mail do Trevor para descobrir uma senha. Desfaça a conexão (clique na lua no canto inferior esquerdo) e reconecte agora como Paul Warner. Use a senha CARPE DIEM (não esqueça o espaço). Clique no ícone que mostra dois computadores, no canto inferior esquerdo da tela, para acessar o SecureCon.

Aumente o nível de acesso de Curtis para 3. A senha para essa operação é BLACKLOTUS. Leia o papel e o livro que você retirou da gaveta. Saia da sala do Warner e vá para o corredor de entrada da Wyntech. Use seu cartão de identificação no leitor da porta de vidro, ao fundo. Use o cartão para entrar no elevador. Agora você está no corredor do subterrâneo da Wyntech. Clique na porta do fim do corredor. No próximo corredor, clique na trouxa de roupa que está no chão e na porta ao fundo. No terceiro corredor, clique no caminhão de brinquedo e na porta ao fundo. No próximo corredor, clique no cobertor que está no chão e na porta à direita. Perto da porta, clique na caixa que está abaixo do sinal B64.

Clique nas chaves até formar o número 10958. Entre na Sala de Computadores. Clique no computador para ligá-lo. A senha agora é ROSETTA. Converse com os aliens utilizando os botões da direita. Não se preocupe com as respostas. Cedo ou tarde ele irão convidá-lo para entrar no Threshold. Não tente entrar no Threshold, ou o maligno Dr. Marek irá pegá-lo. Saia refazendo o mesmo caminho por onde entrou. Vá para Borderline. Fale com Therese na saleta e beba o drinque.

Siga Therese até o fundo da danceteria. Um "segurança" com uma coleira no pescoço não deixará Curtis entrar. Mostre-lhe o convite que Therese enviou pelo correio e entre. Clique nos azulejos até que todos os pedaços verdes fiquem no centro. Clique no meio da figura e a porta se abrirá. Clique na corrente que está balançando e depois na cortina vermelha ao fundo. Divirta-se!!!

Essa cena é a mais quente do game: Therese acorrentou você, está com um chicote na mão e agora...

Quinto Capítulo

No apartamento, clique na policial para falar com ela. Olhe a gaiola de Blob e perceba que ela fugiu. Fale com a policial até ela ir embora. Clique na gaiola de novo para certificar-se de que tudo está bem. Vá para o quarto e clique no espelho duas vezes. Pegue a carteira na gaveta. Vá para entrada do apartamento e pegue a correspondência. Vá para a sala e leia a carta. Use o cartão da Dra. Harburg no telefone e converse com ela.

Vá para o consultório. Clique no fone que está pendurado na mesa. Clique para ver o que aconteceu atrás da mesa. Quando o guarda da segurança não estiver olhando, corra para porta. Vá para Wyntech. Na saleta de Curtis, clique no computador duas vezes. Vá para a saleta de Bob e clique no teclado. Vá para a saleta de Tom. Clique no computador. Vá para a sala do Warner. Acesse o computador como Curtis, leia todas as novas mensagens e saia. Acesse novamente como Warner e leia o documento Goldmine.doc na pasta PaulW. Clique em GRAPHIC, depois em PRINT.

Leia o documento BDADRESS. DOC. Saia e vá para Sala de Rede. Após o último suspiro de Trevor, clique duas vezes para pegar seu cartão de identificação. Saia da Sala de Rede e, usando o cartão de identificação do Trevor, vá para a Sala de Computadores no subterrâneo. Acesse o computador com a senha ROSETTA. Converse com os aliens até a porta do Threshold se abrir. Vá até o leitor de cartão do Threshold e passe o cartão do Trevor. Aperte o segundo botão a partir da esquerda.

Entre no Threshold. Clique no computador. Quando Paul entrar, converse com ele até o monstro chegar. Depois, fale com o monstro até ele tentar eletrocutar Curtis. Clique rápido no computador para escapar e entrar no Alien World. Pegue um pouco da lama marrom do caule verde superdesenvolvido. Desça. Embaixo há quatro aliens, mas você só consegue pegar três por vez. Localize e pegue o alien-ferradura, alien rabudo rolante e o alien starfish. Pegue também um pouco do fungo que os aliens brilhantes estavam comendo. No inventário, combine o alien-ferradura com alien starfish para criar uma nova criatura. Agora que você só tem dois aliens, pode capturar mais um. Siga à esquerda para o buraco até achar a Sala Elétrica. Localize o alien brilhante e use o fungo para atraí-lo.

Pegue-o enquanto come o fungo. Siga em frente. Clique com a nova criatura na eletricidade branca (na parte que parece uma cachoeira de eletricidade) várias vezes com o botão esquerdo do mouse. Dê um clique com o botão direito para abrir um buraco. Siga em direção a eletricidade verde. Siga através do túnel para o quarto de Curtis. Clique no Curtis putrefato até que você surja no hospital psiquiátrico. Clique na bandeja de instrumentos e pegue a seringa. Você vai parar no Dreaming Tree. Clique na arma da Jocilyn para desarmá-la. Você vai para Wyntech que está cheia de mortos-vivos. Clique rápido na seta que indica para baixo e pegue o cartão de identificação.

Dê uma sacada no olho do alien. Essa criatura pavorosa é a culpada por tudo de ruim que acontece a você

Use o cartão de identificação no elevador. Você vai para Borderline. Clique na alavanca próxima a mão direita de Curtis. Clique na mamãe. De volta para o quarto de Curtis no Alien World, clique novamente no Curtis putrefato para arrancar o que lhe mantém vivo. Pegue também a meleca que está atrás à esquerda. Vá através do novo buraco na parede para sala inferior. No inventário combine a meleca e a lama. Siga para a esquerda e use esta nova gosma no caule, que está quebrado, para repará-lo. Suba. Use o alien brilhante no Threshold para energizá-lo. Clique na mesa do circuito para aproximá-la. Agora siga o esquema da tabela.

Esquema do circuito do Alien World

1- Seguindo o esquema de combinação de cores que está no canto esquerdo e no base do circuito, conecte os fios do elemento azul.
2 - Clique uma vez no botão com a pequena seta vermelha.
3 - Clique no círculo partido até que a abertura fique na posição similar a 10h00.
4 - Clique na mamoninha vermelha no alto para carregar o primeiro estágio.
5 - Clique novamente no círculo partido, até a posição de 2h00.
6 - Clique na mamoninha vermelha para carregar o segundo estágio.
7 - Clique o círculo partido para a posição de 5h00.
8 - Clique na mamoninha vermelha para carregar o terceiro estágio.
9 - Clique no triângulo até a bolinha vermelha ficar no canto inferior direito.
10 - Clique no raio do centro do circuito para atingir a bolinha vermelha.
11 - Clique no triângulo até a bolinha amarela ficar no canto inferior direito.
12 - Clique no raio do centro do circuito para atingir a bolinha amarela.
13 - Clique no triângulo até a bolinha azul ficar no canto inferior direito.
14 - Clique no raio do centro do circuito para atingir a bolinha azul
15 - Clique nas alavancas da parte de baixo na seqüência: vermelha, amarela e azul
16 - Repita as operações do item 8 até o 15.

Quando o circuito estiver completo, volte através do Threshold. Agora você escolhe o final: Se quiser terminar como humano, clique na Jocilyn. Se quiser terminar como alien, clique no Threshold.

NINTENDO 64

Turok

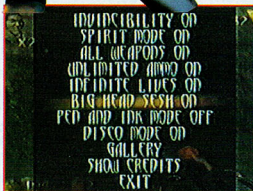
Cheats - Estamos fornecendo uma porrada de códigos que permitem mexer em praticamente tudo no game. Os códigos devem ser inseridos com o jogo pausado ou antes de começar, na opção Enter Cheats:

RBNSMTH - Todas as armas, munição infinita, mostra os créditos, Big Head Mode e invencibilidade.

FDTHMGS - Créditos do game.

THSSLKSCL - Spirit Mode (os inimigos se movem lentamente).

SNFFRR - Cria um clima de Disco-teca com luz estroboscópica e globo de espelhos.

CMGTSMMGGTS - Todas as armas.

PLAYSTATION

Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal

Passwords geniais - Com estas senhas você ganha o nível máximo de armadura, boost (para voar), armas e 99 vidas. Para tudo isso, insira estas passwords na tela respectiva

Um jogador - End Level -
C04A770777777
7777777777777

Dois jogadores - End Level -
C02A77X777777
7777777777777

PLAYSTATION

Star Gladiator

Muro invisível - Esta é para colocar um muro de vidro ao redor da arena. Termine o game na dificuldade quatro ou maior e você ganhará a opção Wall. Ative-a na tela de options e pronto! Nenhum lutador será jogado para fora da arena.

PLAYSTATION

Bubsy 3D

Warp Zones - Duas senhas espertas, para inserir na tela de passwords.

XZOOMMERKB - Depois, basta apertar ← + Start, em qualquer momento do jogo, para que Bubsy vá para diversos lugares do mapa.

XURASNAKER - Faz com que Bubsy fique parecido com o personagem Snake do filme Escape from L.A (Fuga de Los Angeles).

PLAYSTATION

Bubble Bobble

Incremente o game - Veja como entrar no Debug Mode e jogar o game original do Arcade. Faça as seguintes seqüências na tela do título.

Debug Mode - ↓ ↑ ↓ ↑ → ↓ ← ↓ ↑ ↓. Depois aperte R2 para entrar no Debug durante o jogo.

Original Game Mode - → ← ↑ ↓ ↑ ↓ ↑. O game original vai aparecer nas fases 20, 30 e 50.

PLAYSTATION

Die Hard Trilogy

QUENTE!

Liberou geral - Confira esta batelada de dicas que aumentam o tamanho dos carros, dão invencibilidade, munição infinita e muito mais. Cada bloco se refere a um dos três games do CD. Atenção: todas as seguintes seqüências devem ser feitas com o game pausado.

Die Hard 2: Die Harder

Editor de mapas, invencibilidade e seleção de armas - Segure R2 a aperte ← → ↑ ↓, ■. Depois é só apertar Start para o editor de mapas e ▲ para a seleção de armas.
Modo esqueleto - Segure R2 e faça ↓, ■, ▲, ↓. Tire a pausa e todos os humanos se tornam esqueletos.

Die Hard with a Vengeance

Big Mode - Segure R2 e faça ←, ▲, → ↓. Solte a pausa e os carros ficam grandes.
Desligue o relógio e acione a seleção de fases - Segure R2 e aperte ← → ↑ ↓, ■. Solte a pausa e aperte Start no segundo joystick para acionar seleção de fases e o relógio. Depois aperte ← ou → para mudar de nível e ▲ para ativar ou desligar o relógio.
Small Tire Mode - Segure R2 e faça ← ↑ ← ←, ■, ↓. Volte à ação e o seu carro se moverá mais devagar que de costume.
Squashed Mode - Segure R2 e aperte ●, ↓ ↓, ■, →. Quando você soltar a pausa, tudo vai estar achatado.
Vidas infinitas - Segure R2 e aperte ←, ●, ↑ ↓, ■, →. Você vai ficar com vidas infinitas.

Die Hard

Big Mode - Segure R2 e faça →, ■, ■, ↓. Solte a pausa e os personagens aparecerão maiores que o normal.
Inimigos flutuantes - Segure R2 e execute ↓, ■, ▲, ↓. Solte a pausa e pronto: todos os inimigos que você detonar vão sair flutuando.
Goofy Mode - Segure R2 e faça ↓, ●, ●, ↓, ▲, ↓ e solte a pausa. Os inimigos irão atirar apenas na sua cintura.
Munição infinita - Segure R2 e digite → ↑ ↓ ↓, ■, → e solte a pausa. Você ganhará uma nova arma toda vez que usar a seqüência.
Invencibilidade - Segure R2 e digite ← → ↑ ↓, ■. Quando voltar à ação, você estará invencível.
Wireframe Mode - Segure R2 e faça ←, ●, ↓, ■.

SATURNO

Casper

Códigos de Game Shark - Esse acessório é uma mão na roda para a galera do 32 bits. Com ele dá para descolar altas boiadas como estas:
Código Master - f6000942 c305
Energia infinita - 160d808e ffff
Chaves de ferro (Iron Keys) infinitas - 1604d00e ffff
Chaves de latão (Brass Keys) infinitas - 1604d012 ffff
Fools Gold infinitos - 1604d016 ffff

SATURNO

Fighting Vipers

Senhas poderosas - Insira os códigos com o seu Game Shark e divirta-se para valer!
Código Master - f6000914 c305
Jogador 1 com energia infinita - 16062828 00fa
Jogador 2 com energia infinita - 160945a0 00fa

PLAYSTATION

Beyond the Beyond

Mexa em tudo - Faça mudanças radicais com os maravilhosos códigos do Game Shark. Confira:
Dinheiro infinito - 80103884 ffff
Energia infinita - 801149d4 03e7
LP infinito - 801149cc 03e7
MP infinito - 801149d0 03e7
Sobe o nível de experiência rapidamente - 801149f0 ffff
Superataque - 801149d8 03e7
Superdefesa - 801149dc 03e7

NINTENDO 64

Wave Race 64

Zoológico - Use os truques que damos para curtir uma bicharada e tornar suas provas mais divertidas.

Golfinhos gritando - No Stunt Mode, atravesse todas as argolas e faça todas as manobras básicas como Left Barrel Roll (na rampa, ←→, depois segure ←) e Right Barrel Roll (na rampa, →←, depois segure →). Se você fizer as seqüências corretamente, ouvirá os sons dos golfinhos.

Parque dos golfinhos - Escolha Championship Mode com dificuldade normal e corra o Warm Up. Segure ↓ e selecione um watercraft. Continue pressionando ↓ até encontrar o Dolphin Park.

Bebês-golfinhos - Para ver os bebês-golfinhos, siga o golfinho bem de perto, dentro do parque dos golfinhos, por três a sete voltas. Se você o seguir direitinho, ele pulará a rampa antes do portão. Aí você verá os simpáticos bebês-golfinhos.

Orcas - Para ver as famosas baleias (injustamente chamadas de "assassinas") você tem de fazer mais de 35 pontos antes de chegar em Southern Island, no Championship Mode. Se conseguir mais de 45 pontos, você verá os filhotes de orca.

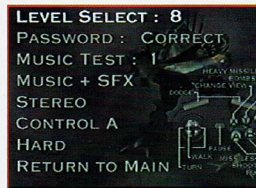
SATURNO

Amok

Moleza - Agora dá para selecionar fases, tornar-se invencível e ainda debulhar uma fase secreta. Simplesmente vá para a tela de Options e entre em Code. Depois é só digitar as seqüências de botões, conforme o que desejar.

Seleção de fases - ZZZCYX

Invencibilidade - XBABYX (note que a sua energia diminui, mas você fica invencível)

Fase secreta - Depois de conseguir seus objetivos na primeira missão (na fase 2), coloque o cursor para o sul, em direção ao Canyon. Vá para lá e você encontra a fase secreta.

PLAYSTATION

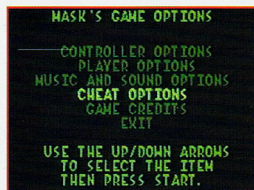
Space Jam

Cheat Menu - Na tela de opções, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X para fazer surgir um menu dos Cheats. Bingo: você vai poder mexer no tamanho dos personagens, na força da gravidade e ainda escolher os cenários.

SNES

The Mask

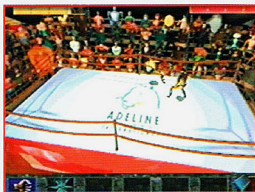
QUENTE!

Cheat Menu - Na tela de Options, aperte A, B, X, Y, L, R, L, A e B. O game lhe dará um Cheat Menu que possibilita selecionar fases, ficar com vidas infinitas e outras mutretas. Use os botões L ou R para selecionar as opções. Se o truque não funcionar, desligue o console e tente novamente.

PLAYSTATION

NBA In the Zone 2

All Stars - Acesse os poderosos times de estrelas das conferências leste e oeste. Para isso, na tela do título segure R2 + L1 + Select + Start. Depois é só conferi-los na tela de seleção de equipes.

PLAYSTATION

Time Commando

99 circuitos azuis - Na tela principal, escolha Code e na tela de passwords coloque a palavra ACTIVATE. Depois aperte X e quando começar o game você estará com pouca energia, mas em compensacão terá quatro baterias e 99 circuitos azuis.

Ringue de luta - Coloque a password COMMANDO para disputar uma prova inédita. Você ganhará um ringue de luta e enfrentará um lutador controlado pelo computador. Use os mesmos comandos de luta do game e boa sorte!

NINTENDO 64

Cruis'n USA

Upgrade no segundo carro - Normalmente, quando duas pessoas competem apenas uma recebe um carro com Upgrade. Use o nosso truque para ter Upgrade nos dois carros. Primeiro, ambos os jogadores devem escolher um arquivo de Save e selecionar carros diferentes. Depois os dois correm através dos States até a corrida de Washington. Então, qualquer um deve pausar, sair do game e apertar Reset. Agora, com o primeiro joystick, comece o game para um jogador, selecione Player's One Previous Save File e termine a prova de Washington para ganhar o Upgrade. Novamente dê Reset e faça o mesmo procedimento, só que utilizando o Player's Two Previous Save. No final da corrida, pinta outro Upgrade.

PLAYSTATION

Perfect Weapon

Invencibilidade - Torne-se invencível com este truque maravilhoso e desencane dos estragos causados pelos inimigos. Pause o jogo e aperte rapidamente ● + ■ + →. Logo depois aperte ← + R1 + R2. Se der certo, você ouve um som de confirmação.

EDITORA AZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990)

Diretoria Angelo Rossi, Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor-Assistente: Bento Abreu
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Analista de jogos: Ivan Cordon
Coordenadoras de Produção: Érica Luísa A. Câmara, Odete Garcia

Colaboraram nesta edição: Consultores: Eduardo Murata, Ivan David Silva, Mário Câmara. Ilustração: Donizeti A.Silva. Tradução: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Correspondente: Ângelo Ishi (Japão).

STAFF EDITORIAL
Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE
Diretor: Ênio Vergeiro
Gerente de Publicidade: Ana Lúcia Serra
Gerente de Marketing Publicitário: Cintia Mourão
Supervisora de Conta: Miriam Horta
Contato de Agência: Andrea Madrid
Contato Direto: Marília Guiti Hindi
Supervisor: José Soares

COMERCIAL
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos
Assistente de Produto: Alessandra de Araújo

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **115**, Maio de 1997. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021) 532-1486 / 532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 810-4800, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem. **dinap.na@email.abril.com.br**

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A

FIQUE LIGADO. BREVE, MUITO BREVE, NAS BANCAS. MORTAL KOMBAT, O FILME. CAPTOU? MORTAL KOMBAT, CARA!

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde
VIAGEM E TURISMO

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 335-8789
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

TUDO PARA SATURN E PLAYSTATION, DIRETO DOS EUA PARA SUA CASA.

• PLAYSTATION •

2x R$ 199,00
OU 1+9x 50,30

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Mega Man 8, Resident Evil, Tomb Raiders, Rebel Assault 2, Crypt Killer, Independence Day, Lethal Enforcers 1+2;
AVENTURA: Rayman 2, Spider;
ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live '97;
LUTA: Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Samurai Shodown 3, King of Fighters '95, K-1 Arena Fighters, Real Bout Fatal Fury;
RPG: Magic The Gathering, Suikoden;
SIMULAÇÃO: The Need For Speed 2, Formula One, The Need For Speed 1, Twisted Metal 2; Destruction Derby 2, VMX Racing; e muitos outros.

• SATURN •

2x R$ 225,00
OU 1+11x 50,00

INCLUI GRÁTIS: 3 GAME PACK
- Virtua Fighter 2
- Virtua Cop
- Daytona USA

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Independence Day, Mega Man 8, Tomb Raiders, Virtua Cop 2 c/ Arma [R$114.90], Die Hard Trilogy, MechWarrior 2, Crypt Killer, Killing Time, Doom, Alien Trilogy;
AVENTURA: Mr. Bones, Rayman 2, Nights c/ Controle 3D [R$114.90], Sonic 3D Blast;
ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live '97;
LUTA: Street Fighter Alpha 2, X-Men Children, Fighting Vipers, Virtua Fighter 2;
RPG: Magic The Gathering, Dark Savior, Shining Wisdom;
SIMULAÇÃO: The Need For Speed, Formula 1 Challenge, Road Rash; e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

• NOVIDADES PSX •

AÇÃO:
Descent Maximum

LUTA:
Toshinden 3
Kumite: Fighters
Marvel Super Heroes
War Gods

RPG:
Vandal Hearts
Wild Arms

SIMULAÇÃO:
Nanotek Warrior
Rage Racer
Soul Blade

• NOVIDADES SAT •

AÇÃO:
Broken Helix
Crypt Killer
Die Hard Arcade
Scud

AVENTURA:
Swagman

LUTA:
Fighters Megamix
Marvel Super Heroes

SIMULAÇÃO:
Manx TT
Soviet Srtike

VARIADO:
3-Game Pack

• ACESSÓRIOS PSX •

ORIGINAIS:	INTERACT:	
Adapt. 4 Jogadores - R$ 69,90	Adaptador RF - R$ 49,90	Game Shark - R$ 94,90
Cabo Interligação - R$ 59,90	Controle Arcade - R$ 89,90	Memory Card Plus - R$ 74,90
Controle Original - R$ 69,90	Controle Básico - R$ 39,90	Pistola Auto Reload - R$ 74,90
Memory Card - R$ 59,90	Controle Turbo - R$ 59,90	Pistola Konami - R$ 74,90
		Volante Mad Katz - 129,90

• ACESSÓRIOS SAT •

ORIGINAIS:		
Adapt. 6 Jogadores - R$ 69,90	Pistola Stunner - R$ 74,90	Controle Básico - R$ 39,90
Controle 3D - R$ 69,90	Volante Original - R$ 129,90	Controle Turbo - R$ 59,90
Controle Original - R$ 69,90	INTERACT:	Game Shark - R$ 94,90
Conversor Japones - R$ 39,90	Adaptador RF - R$ 49,90	Memory Card Plus - R$ 74,90
	Controle Arcade - R$ 89,90	Pistola Auto Reload - R$ 74,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Bical
NOVOS TÊNIS
UMA MÁQUINA EM SEUS PÉS.
RETRO
AVENGERS
OBJECTIVA